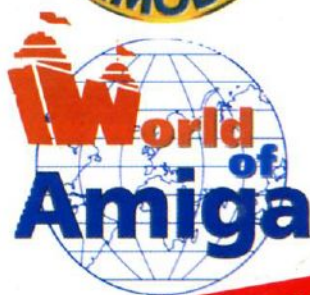
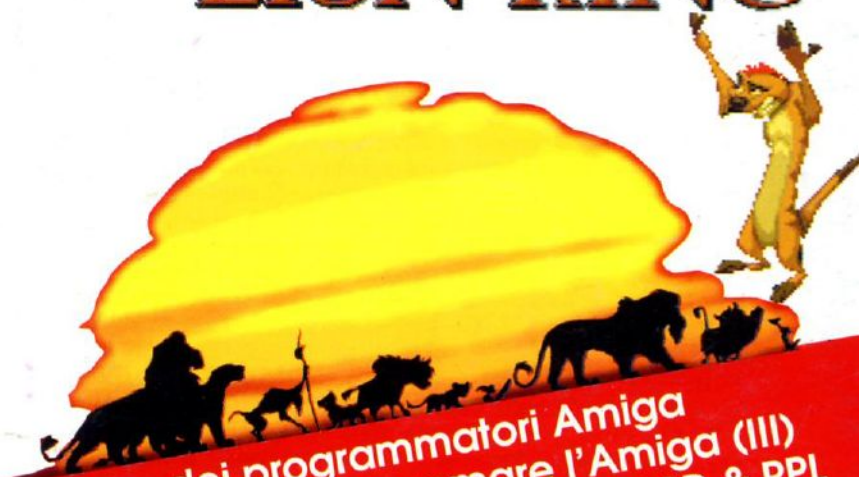
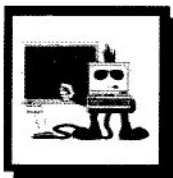
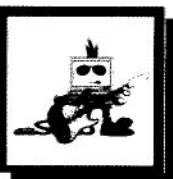
MENSILE - ANNO VIII - NUMERO 60 - GENNAIO 1995 - LIRE 12.000

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON DISCO PROGRAMMI PD

IN OMAGGIO PAINTER 3D

Tutti i nuovi giochi del 1995

THE LION KING

1995 L'ANNO DEL RILANCIO?

IPISA '94: L'incontro dei programmatori Amiga
DIDATTICA: Impariamo a programmare l'Amiga (III)
MUSICA: Fractal Music Lab - GRAFICA: Real 3D & RPL
SPECIALE: Schede grafiche per Amiga (II)
DTV: Scala EE100 - MULTIMEDIA: Media Point v3.6
Software BE-BOP: SuperJAM! v1.1

Enigma Amiga Run è un periodico GR Edizioni S.r.l., viale espinasse 93 20156 Milano - Reg. Trib. Milano n° 35 del 25/01/1988 - Distributore ME.PE - V.le Famagosta, 75 - Milano - Spedizione in abb. postale gruppo /50 - Direttore Responsabile: Gianluigi Zanfrognini

editoriale

1995: l'anno della riscossa?

Non vogliamo farvi perdere tempo raccontandovi di notizie che cambieranno il mese prossimo. Cerchiamo di non pensare al fatto che per la prima volta da circa otto anni, non possiamo recarci facilmente in negozio per comperare un Amiga, visto che la produzione è ferma da oltre sei mesi e tutte le filiali europee sono chiuse.

Vogliamo invece pensare, come buon inizio del 1995, che l'enorme forza degli appassionati del sistema Amiga dà origine a notizie interessantissime, l'ultima delle quali parla di un Amiga "compatibile", da produrre a costi bassi (la bozza del circuito è già stata diffusa dalla Macrosystem, produttrice della scheda grafica Retina). Il suo nome provvisorio è Draco.

Insieme ai gruppi di programmatori ed alle società che continuano a produrre materiale per Amiga, questa è la migliore promessa del mondo Amiga ai suoi utenti circa la volontà di continuare, indipendentemente da manovre speculative e compravendite aziendali, per mantenere vivo, e vegeto, il miglior sistema informatico personale del mondo.

Per potervi fornire sempre un servizio migliore abbiamo pensato di proporvi un questionario per capire le vostre reali esigenze. Aspettiamo le vostre risposte al nostro numero di fax (02) 38.01.00.28.

Con tanti sinceri auguri di Buon Anno.

La Redazione

Enigma

AMIGA RUN

SOMMARIO

REDAZIONALI

GRAFICA

A PROPOSITO DI

CDTV - CD32 - CDROM

BE-BOP

MERCATO

La posta dei lettori

a cura di ***Luigi Callegari***

Quale scheda per l'A2000?

Gentile redazione,

sono possessore di un Amiga 2000 con acceleratrice GVP 3001/33 bus AT, monitor Philips, 4+1 Mb di Ram, HD da 150 Mb e Epson Stylus Color (nuova di pacca!), essendo lettore della vostra rivista da tempo mi chiedevo alcune cose:

1) Quale scheda grafica mi consigliate per l'emulazione AGA, in modo che possa usare tutto il software di nuova generazione che sta uscendo per Amiga?

2) La mia Epson, devo usarla con i driver generici, o c'è speranza di trovare da qualche parte il driver per Workbench che mi consenta di usarla al massimo delle sue prestazioni?

3) E' vero che stanno per essere lanciati sul mercato dei compatibili Amiga? E da chi saranno prodotti?

Pierantonio Landi
Vasto (PE)

La sua configurazione è un po' datata, ormai, ma si possono ancora trovare delle soluzioni per rendere il suo sistema più attuale. Le consigliamo però, di valutare bene l'eventuale acquisto di un Amiga con AGA, perché espandere troppo un sistema vecchio può risultare, alla lunga, controproducente.

1) La Retina, come può vedere dalle conclusioni del nostro speciale sulle schede grafiche, è probabilmente quella più adatta alle sue esigenze, sposando economicità ad un'ottima emulazione AGA per il suo 2000. Dal punto di vista delle performance, la dovremmo invece dirigere verso una Picasso o una Egs.

2) Abbiamo il piacere di comunicare che Amiga non è dimenticato da tutti i produttori, che sembrano conoscere solo Windows. La Epson ha comunicato alla stampa specializzata che è in fase di ultimazione un driver specifico Amiga per la sua ottima stampante a colori.

3) E' notizia di questi giorni che la Macrosystem (produttore della Retina) ha diffuso il progetto ambizioso della creazione del primo compatibile Amiga, basato su processore 68060, utilizzando proprio la Retina come scheda grafica. Sui prossimi numeri pubblicheremo tutto quello che sapremo su questo rivoluzionario progetto.

L.C.

Something in the air

dalla ***redazione di Londra***

A Londra, dal nove all'undici dicembre, si è svolto il **World of Amiga '94**, appuntamento fieristico organizzato dalla Commodore UK, la quale sperava di poter annunciare la propria vittoria nel migliore dei modi: circondata dagli ancora tanti, almeno in suolo britannico, sostenitori. Il "botto" sperato non c'é stato, ma l'occasione è sicuramente servita per verificare ulteriormente la serietà e sicurezza con la quale **David Pleasance**, **Colin Proudfoot** e tutto lo staff della Commodore UK, stanno lavorando, nonostante il logorio nervoso al quale sono sottoposti dall'estenuante prolungarsi della situazione. La festa (che tutto sommato di questo si trattava), è riuscita comunque, tra l'evidente soddisfazione dei vari espositori, della stampa, e delle migliaia di utenti intervenuti. La Commodore UK, che vestiva già dei panni Amiga, organizzava anche dei "mini-forum" per favorire l'incontro tra sviluppatori, utenti professionali e pubblico. Seguitissime, come al solito ormai nel Regno Unito, le dimostrazioni di **Lightwave**, con sequenze tratte da **Babylon 5**, la premiatissima serie televisiva di fantascienza.
Il World of Amiga ha chiaramente mostrato i segni di una nuova tendenza nel mondo Amiga, segni di cooperazione e, permettetecelo, fratellanza.
David Pleasance l'ultimo giorno della fiera, messa da parte giacca e cravatta, andava in giro per i vari stand e si attardava a parlare con chiunque lo fermasse. Mr. Pleasance non ha dimenticato neanche l'utenza italiana. Dal nostro incontro è chiaramente trapelato un invito a tener duro, ad aver pazienza ancora per le poche (speriamo) settimane che ci separano dalla conclusione.
Mr. Pleasance ci ha confidato che, se la sorte favorirà l'offerta della Commodore UK, che lo porterà a capo di un organismo internazionale, e non solo britannico, non mancherà di far

Continua a pagina 34

Novità dal mondo Amiga

Situazione Amiga, ultima ora: ora è la CEI in vantaggio!

di Marco Milano

Un mese fa, nonostante avessimo manifestato molte perplessità di fronte alle dichiarazioni di vittoria di ambedue i contendenti nell'acquisto della Commodore, ovvero la **CEI** (Creative Equipment International, il più grande distributore Amiga del mondo, situato negli USA) e la Commodore UK (gruppo dirigente della Commodore Inglese), sembrava imminente la vittoria della **Commodore** UK.
Ma dopo aver vinto la gara d'asta in busta chiusa, è stata superata da un'offerta della CEI, la quale sembra ora la più accreditata alla vittoria finale, visto che sembra che i finanziatori (orientali?) della Commodore UK non possano dare alla loro offerta maggiore consistenza in modo da superare definitivamente quella della CEI.
Il General Manager della CEI, **Alex Amor,** è stato nelle Filippine la settimana dal 15 al 22 novembre, ed ha trovato grosse difficoltà nell'eseguire l'inventario di cosa veramente sta per comperare. cosa che ha ulteriormente rallentato le procedure di acquisizione, dando più tempo alla Commodore UK per tentare di ribaltare la situazione di nuovo a suo favore.
Insomma, è una Never Ending Story, ormai degna degli schermi televisivi (ovviamente sotto forma di Soap Opera di quint'ordine) più che dell'interesse obbligato di noi poveri Amighisti.
Ormai le vendite natalizie sono perdute, anche se la Commodore UK organizzerà in ogni caso una gigantesca fiera dedicata esclusivamente all'Amiga a Londra nei primi di Dicembre, in modo da vendere per le feste tutti gli Amiga rimasti e le periferiche che fortunatamente vengono ancora prodotte a buon ritmo.
L'unica cosa che ci consola è che ambedue i contendenti hanno manifestato ottime intenzioni riguardo la continuazione della linea Amiga, anche se ovviamente vi sono delle differenze.
Se vincesse la Commodore UK sparirebbe la filiale italiana, sostituita da distributori, ed anche se l'A4000 sarebbe supportato come prima, l'accento sarebbe posto più sul mercato europeo, dunque più "ludico" (CD-32 e A1200).
Se vincesse la CEI, la filiale italiana rimarrebbe, e la produzione sarebbe più orientata verso il professionale (A4000 e nuovi Amiga RISC), soprattutto verso il mercato video che grazie al Toaster è una grossa nicchia per gli Amiga negli USA.
Tanto per gradire, sembra che anche la Commodore tedesca abbia fatto un'offerta...
Vi ricordiamo che la fonte più immediata sulla situazione Commodore, aggiornata in tempo reale, è la hot line della rivista americana **Amiga World,** il cui numero è **001-603-924-2195.** Sembra che sia più gettonata di un 144!

Commodore UK: lo scandalo del "riciclo"

di Emil Abirascid

Il numero di lunedì 14 novembre del settimanale inglese **Computer Retail News** ha pubblicato un articolo a proposito della sospetta attività da parte della **Commodore** UK di vendere come nuovi modelli di Amiga assemblati con parti provenienti da macchine non funzionanti rientrate nei magazzini.
Secondo il settimanale sono decine di migliaia gli Amiga riparati e rivenduti come nuovi; nella maggior parte dei casi si tratta di macchine che sono state restituite alla Commodore con la qualifica di DOA (Dead On Arrival) alle quali è stata semplicemente sostituita la parte guasta. anch'essa proveniente da un DOA. e sono state rispedite alla distribuzione. Pare che questa politica si sia resa necessaria per fare fronte alle richieste, come avvenne nel Natale del 1992, quando, a fronte di oltre centomila richieste e una produzione che poteva arrivare al massimo a sessantunomila unità, le restanti trentanovemila furono "rinnovate".
Questo sistema pare funzionasse visto che nessun punto vendita o distributore si è mai visto restituire una macchina da un cliente che si lamentava del fatto che fosse usata.

Amiga e Compuserve

Compuserve Magazine dedica un piccolo trafiletto commentando l'alto numero di messaggi scambiati tra utenti Amiga e Vendor. Betty Clay sysop dell'Amiga User Forum ha comunicato che a partire da Marzo (periodo coincidente con l'inizio della crisi Commodore) il numero di messaggi è vertiginosamente aumentato. Ultimamente poi con il rilascio di alcuni prodotti da parte di case presenti in modo ufficiale su Compuserve, il numero di messaggi è ancora salito arrivando ai massimi storici per una area di computer fans. La comunità degli utenti Amiga è una delle più reattive a tutte le problematiche della loro piattaforma ora più che mai.

Bit.Movie '95 e Bit.Music '95

Computer Art Festival
Riccione ITALY
13 - 17 Aprile '95 - Palazzo del Turismo

Molti artisti, designer hanno contribuito negli ultimi cinque anni a far crescere l'interesse verso Bit. Movie, che è ora un evento internazionale molto atteso. Negli ultimi anni lo scopo di Bit. Movie è stato quello di dare ad animatori e designer l'opportunità di mettere a confronto le tendenze creative, le idee, le tecniche innovative. le nuove forme narrative nate dalle immagini digitali create su personal computer. Le ultime due edizioni di Bit. Movie indicano un significativo sviluppo del concorso: il totale delle opere pervenute nel '94 è stato di 534, 129 in più rispetto alle 405 del 1993. Gli autori sono stati 226, 52 in più rispetto ai 174 del '93.

Bit. Movie è un evento artistico sempre più conosciuto ed apprezzato sulla scena internazionale. sganciato da interessi o finalità commerciali. in particolar modo rivolto al mondo dei giovani e delle produzioni realizzate su sistemi a basso costo, che presenta lo stato dell'arte della produzione di immagine di sintesi. computer animation e composizione musicale su personal computer.

© Bit.Movie '95, Eva Fontana

Bit. Movie è promosso dal Comune di Riccione in "partnership" con un'associazione di appassionati di computer grafica e multimedia. Nella settima edizione Bit. Movie ha ricevuto il contributo della Comunità Economica Europea, attraverso il programma "Kaleidoscopio", la cui finalità è di promuovere un migliore accesso del pubblico alla conoscenza e la diffusione della cultura. la cooperazione artistica. culturale e professionale tra i paesi europei.

I personal computer ed il software hanno raggiunto nel corso degli ultimi anni un elevato livello di evoluzione tecnologica. Gli autori hanno finora ricercato prevalentemente la perfezione tecnica. sfruttando le potenzialità che I'hardware ed il software mettevano loro a disposizione. Bit. Movie è stato testimone dello sviluppo della computer grafica come mezzo di comunicazione e di creazione artistica. Molti artisti e designer. che vedevano la computer grafica come un intruso nel loro territorio, hanno cominciato ad abbracciare questa nuova tecnologia e ad esplorarne le potenzialità Il computer cambia il ritmo del processo creativo. Le trasformazioni sono virtualmente istantanee per mezzo del computer, che va considerato come un nuovo medium con la sua propria impronta visiva. determinata dai pixel. tradotta in una foto. in una stampa a sublimazione. in un video od in qualche altra forma di "output".

La prevalenza della ricerca del virtuosismo tecnico, del fotorealismo. prevalente sul finire degli anni '80. di cui Bit. Movie è stato testimone, sta lasciando il posto ad un uso del mezzo guidato dalla creazione artistica. Ora grafici ed illustratori possono spingere il medium verso nuovi livelli e negare tutte le qualità tipicamente associate alla computer grafica. come superfici lisce, lucentezze metalliche, sorgenti di luce da 'messa in scena teatrale, o manichini con facce e teste squadrate e prive di stile. Se la ricerca del fotorealismo e della perfezione tecnica da molti autori non è ancora superata, qual'é la via per raggiungere un proprio stile espressivo?

La strada da prendere dipende da ciascun artista. Per alcuni il nuovo traguardo nella computer grafica può essere il contrario del fotorealismo, l'astrattismo o tecniche simili alla pittura. La sintesi di programmi 2D e 3D permette di spingere la curva dell'esplorazione della computer grafica molto più lontano di prima. Il software 2D e 3D sta già segnando un progresso verso la fluidità del segno pittorico e di colori un tempo realizzati solo su 'palettédi Picasso o Peter Paul Rubens.

Gli artisti che usano il computer cominciano ad utilizzare le varie tecniche rese disponibili da programmi che stanno finalmente avvicinandosi alle loro esigenze. unendo grafica 3D. tecniche pittoriche 2D e "live action video". Ciò che risulterà importante sono le passioni, le idee. che sono la vera forma dell'arte. Possiamo credere che saranno gli artisti a guidare il inedium, non il contrario.

Nel settore del digital video e dell'animazione, alcuni programmi permettono di combinare immagini e suono con la stessa facilità con cui gli illustratori tagliano, incollano e processano le immagini per la stampa. Possiamo immaginare quale sarà il futuro della computer animation. L'emergere di prodotti professionali e a basso costo lascia immaginare lo stesso tipo di cambiamenti per l'universo del video che si affermarono negli anni 80 nell'industria del publishing con I'introduzione delle stampanti laser. Ora tutti siamo in grado di preparare e stampare documenti e molte persone operano quotidianamente con gli strumenti più diffusi di publishing. Appena si diffonderanno anche nel settore del video sistemi di editing, composizione ecc. ı costi per produrre effetti speciali calerà e molti artisti. creativi, ecc. stimolati dalla nuova domanda che si formerà saranno portati ad impiegare il loro talento per tentare di produrre quelle cose che precedentemente avrebbero richiesto gli sforzi della Industrial Light and Magic.

Sistemi hardware e video sempre più sofisticati. schede di acquisizione e registrazione stanno migliorando in qualità e diminuendo nei costi. Allo stesso tempo i canali aperti della distribuzione come i nuovi CD-ROM, la TV via satellite. la Tv via cavo ed interattiva e forse la HDTV promettono uno sviluppo per gli artisti che un tempo non potevano competere con l'industria dominata dai network. La rivoluzione del Desk Top Video, nata con l'Amiga, ha preso il via e sta per coinvolgere molto rapidamente tutte le piattaforme. Il rapido miglioramento delle tecniche di compressione ora rende possibile far stare 74 minuti di filmato con qualità vicina al VHS su un singolo CD-ROM. Si sta già cercando di aumentare la densità dei dati standard di un CD-ROM. così sarà possibile distribuire anche i films su CD-ROM. Considerando il relativo costo con cui possono essere masterizzati e duplicati possono essere per il video e l'animazione ciò che la stampa fu per l'arte e la letteratura. Non è lontano il giorno in cui sarà molto facile catturare con il video un'azione, manipolarla e modificarla, aggiungere un'animazione. realizzare un'opera completa ed infine il master per la duplicazione, tutto dal nostro

tavolo di casa. Il Ciberspazio è vicinissimo a noi.
Alcune modifiche sono state apportate per venire incontro alle nuove domande, all'evoluzione della produzione, consolidando così la credibilità del concorso.
L'introduzione di una categoria DEMO i Interactive Multimedia nella quale possono partecipare i dimostrativi realizzati dai programmatori che riescono a sfruttare al massimo le potenzialità dell'hardware grafico e sonoro ed inoltre le opere interattive multimediali che fanno uso di grafica, suono e la cui caratteristica è l'interattività.
L'estensione dei premi anche al 2 ed al 3 classificato nella sezione immagine. Un premio speciale per la migliore colonna sonora originale attribuito dalla giuria ad un'opera video, con l'intento di promuovere la composizione musicale legata alle immagini ed alla comunicazione.
Il concorso Bit. Music, inserito quest'anno nel bando di concorso ufficiale della manifestazione. I premi che complessivamente aumentano da Lit. 10.000.000 del 94 a Lit. 18.000.000 nel '95 portando così il concorso su standard internazionali. Ti invitiamo a partecipare al concorso Bit. Movie '95 in una o più sezioni di tuo interesse. Qui di seguito puoi trovare il regolamento del concorso.

Carlo Mainardi

REGOLAMENTO CONCORSO ANIMAZIONE GRAFICA

Articolo 1
Il Comune di Riccione con la direzione artistica e l'organizzazione della Coop. O. N. U. One Nation Underground e del Circolo Ratataplan, promuove l'ottava edizione del concorso internazionale di animazione grafica nell'ambito del Festival Internazionale di Computer Art Bit. Movie '95, che si terrà al "Palazzo del Turismo" di Riccione dal 13 al 17 aprile 1995.

Articolo 2
Ogni concorrente può partecipare con animazioni realizzate su personal computer. Le animazioni devono essere visualizzate sullo schermo del calcolatore e perciò risiedere nella sua memoria.

Articolo 3
Sono accettate animazioni che richiedono il seguente hardware:
a) PC/IBM e compatibili (scheda grafica VGA e SVGA).
b) Amiga (scheda grafica standard. AGA chip set incluso)
c) Macintosh (scheda grafica standard)

Articolo 4
Le opere partecipanti al concorso saranno suddivise in tre categorie: Animazione 2D, Animazione 3D, DEMO.

Articolo 5
Ogni concorrente può presentare al massimo tre opere.

Articolo 6
I lavori possono essere registrati su floppy disk (anche backup di hard disk), su cartucce Syquest da 44Mb o 88Mb, su disco magneto ottico da 230 Mb. su CD ROM, e devono essere accompagnati dalla scheda allegata al presente regolamento interamente compilata e firmata. I dati della scheda saranno inseriti nel catalogo. Ciascun disco deve contenere sull'etichetta l'indicazione del sistema hardware utilizzato (Ms/Dos, Amiga, Mac), il nome della sezione nella quale l'opera partecipa (Animazione 2D. Animazione 3D, DEMO / Interactive Multimedia), il titolo dell'opera. il nome dell'autore. L'autore può allegare materiale informativo. L'autore può far pervenire una videocassetta (consigliato supporto Betacan SP di prima generazione) su cui è registrata l'animazione. La commissione tecnica, potrà decidere di utilizzare il supporto magnetico fornito dall'autore, verificata la completa uguaglianza con l'animazione fornita su floppy disk, per la realizzazione del nastro video che sarà proiettato durante il concorso. I materiali che perverranno alla segreteria organizzativa del Festival non saranno restituiti all'autore. Il concorrente concede alla Commissione di Programma il diritto di presentare liberamente e duplicare l'opera ai fini promozionali della manifestazione Bit. Movie.

Articolo 7
Ogni animazione non può superare la durata massima di 5 minuti e deve essere accompagnata dalle istruzioni complete relative all'installazione su hard disk e da un'immagine significativa registrata su floppy disk in uno dei seguenti formati grafici: TGA, TIFF, IFF, JPEG 100% qualità. Il disco deve contenere sull'etichetta il titolo dell'opera, il nome dell'autore, l'indicazione del sistema hardware utilizzato (Ms/Dos, Amiga, Mac) e la scritta "Immagine
significativa".

Articolo 8
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa, all'indirizzo:

Bit. Movie '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE.

Articolo 9
Le opere devono pervenire entro il 31 gennaio 1995 (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di spedizione).

Articolo 10
Le opere pervenute entro il termine saranno selezionate da una commissione di esperti sulla base del livello tecnico, dell'espressione e comunicazione delle idee. La commissione deciderà quali ammettere alla fase finale del concorso. Sarà possibile fare il download della lista di tutte le opere pervenute e di quelle ammesse alla fase finale del concorso via Internet al sito FTP:

```
cnuce-arch.cnr.it
enter as anonymous
password: user's e-mail
in the directory pub/bitmovie
X-problems to: scopigno@cnuce.cnr.it
```

e sulla BBS Fido Rimini dal 15 marzo 1995. Per l'elaborazione ciascun concorrente può utilizzare i programmi di grafica esistenti o software proprietario. La commissione considererà motivo di preferenza per l'ammissione la non utilizzazione di oggetti di pubblico dominio e la'completa originalità dell'opera. L'autore che utilizza oggetti di pubblico dominio o riproduce opere già esistenti ha l'obbligo di dichiararlo nella scheda di iscrizione. Le opere inedite saranno valutate dalla commissione con preferenza rispetto a quelle già pubblicate o presentate in altri concorsi e manifestazioni. La decisione della commissione è insindacabile.

Articolo 11
Una commissione tecnica provvederà all'installazione su hard disk delle animazioni pervenute ed al riversamento in video. I titoli saranno aggiunti in fase di postproduzione video, perciò si consiglia di non apporre titoli animati poiché verrebbero esclusi dalla registrazione.

Articolo 12
Le opere selezionate saranno presentate al pubblico nella sala del Concorso su schermi video. Le opere della sezione DEMO I Interactive Multimedia saranno visualizzate in tempo reale sul monitor del calcolatore. Il pubblico valuterà le opere con apposite schede voto ed assegnerà il Premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria. I nomi dei giurati, giornalisti ed esperti del settore saranno resi noti a mezzo stampa. La giuria ed il pubblico assegneranno premi al 1, 2 e 3 classificato delle sezioni 2D e 3D. Il pubblico stabilirà il vincitore della sezione DEMO i Interactive Multimedia. Sono previste segnalazioni per opere meritevoli e premi offerti dagli sponsors. Ogni concorrente ammesso alla fase finale del concorso riceverà in omaggio il catalogo e la videocassetta contenente le animazioni di Bit. Movie '95.

Articolo 13
La premiazione avverrà lunedì 17 aprile 1995 alle ore 17.

Articolo 14
Il giudizio della giuria è insindacabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Premio della giuria:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit.1.000.000	Lit. 1.000.000
2 classificato	Lit. 600.000	Lit. 600.000
3 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000

Premio del pubblico:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit. 1.000.000	Lit. 1.000.000
2 classificato	Lit. 600.000	Lit. 600.000
3 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000

Premio del pubblico:
categoria DEMO / Interactive Multimedia
1 classificato Lit. 500.000

REGOLAMENTO CONCORSO IMMAGINE STATICA

Articolo 1
Il Comune di Riccione con la direzione artistica e l'organizzazione della Coop. O. N. U. One Nation Underground e del Circolo Ratataplan, promuove l'ottava edizione del concorso internazionale di immagine statica, nell'ambito del Festival Internazionale di Computer Art Bit. Movie '95. che si terrà al "Palazzo del Turismo" di Riccione dal 13 al 17 aprile 1995.

Articolo 2
Ogni concorrente può partecipare con immagini statiche realizzate su personal computer.

Articolo 3
Sono accettate immagini elaborate con il seguente hardware:
a) PC/IBM e compatibili.
b) Amiga.
c) Macintosh.

Articolo 4
Le opere partecipanti al concorso di immagine statica saranno suddivise nelle categorie: Immagine 2D, Immagine 3D, VETTORIALE.

Articolo 5
Ogni concorrente può presentare al massimo quattro opere.

Articolo 6
I lavori devono essere registrati su floppy disk (anche backup di hard disk) ed accompagnati dalla scheda allegata al presente regolamento interamente compilata e firmata. I dati della scheda saranno inseriti nel catalogo. Ciascun disco deve contenere sull'etichetta l'indicazione del sistema hardware utilizzato (Ms/Dos. Amiga. Mac), il nome della categoria nella quale l'opera partecipa (Immagme 2D, Immagine 3D, VETTORIALE), il titolo dell'opera, il nome dell'autore. I materiali che perverranno alla segreteria organizzativa del Festival non saranno restituiti all'autore. Il concorrente concede alla Commissione di Programma il diritto di presentare liberamente e duplicare l'opera ai fini promozionali della manifestazione Bit. Movie.

Articolo 7
Le opere devono pervenire. franco di ogni spesa all'indirizzo:

Bit. Movie '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE.

Articolo 8
Le opere devono pervenire entro il 31 gennaio 1995 (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di spedizione).

Articolo 9
Le opere pervenute entro il termine saranno selezionate da una commusione di esperti sulla base del livello tecnico, dell'espressione e comunicazione delle idee. La commissione decidera quali ammettere alla fase finale del concorso Sarà possibile fare il download della lista di tutte le opere pervenute e di quelle ammesse alla fase finale del concorso via Internet al sito FTP:

```
cnuce-arch.cnr.it
enter as anonymous
password: user's e-mail
in the di rectory pub/bitmovie
X-problems to: scopigno@cnuce.cnr.it
```

e sulla BBS Fido Rimini dal 15 marzo 1995. Per l'elaborazione ciascun concorrente può utilizzare i programmi di grafica esistenti o software proprietario. La commissione considererà motivo di preferenza per l'ammissione la non utilizzazione di oggetti di pubblico dominio e la completa originalità dell'opera. L'autore che utilizza oggetti di pubblico dominio o riproduce opere già esistenti ha l'obbligo di dichiararlo nella scheda di iscrizione. Le opere inedite saranno valutate dalla commissione con preferenza nspetto a quelle già pubblicate o presentate in altri concorsi e manifestazioni. La decisione della commissione e insindacabile.

Articolo 10
Una commissione tecnica provvederà allo sviluppo su diapositiva e stampa su cibachrome delle immagini ammesse al concorso. La commissione tecnica consiglia di non inserire nell'immagine il nome dell'autore. Il nome dell'autore verra inserito nella didascalia della stampa ed ogni qualvolta l'immagine sarà pubblicata a scopo promozionale della manifestazione Bit Movie.

Articolo 11
Le immagini possono essere elaborate su personal computer dotato di qualunque tipo di scheda grafica. Le immagini che rientrano nella categoria 2D e 3D devono essere salvate in uno dei seguenti formati grafici: TGA, TIFF. PCX, IFF, JPEG 100% qualità. Si consigliano risoluzioni elevate e massimo numero di colori per ottenere una buona qualità dell'immagine stampata. La risoluzione consigliata è di 1024 x 683 pixel (aspect ratio 1:1) o superiore, mantenendo il rapporto 3 (base) x 2 (altezza) Le immagini che rientrano nella categona VETTORIALE devono essere salvate in uno dei seguenti formati: CDR (CorelDRAW), EPS (Adobe Illustrator), AI (Adobe Illustrator), DRW (Micrografx).

Articolo 12
Il pubblico valuterà le immagini selezionate con apposite schede voto ed assegnerà il premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria. I nomi dei giurati, giornalisti ed esperti del settore, saranno resi noti a mezzo stampa. La giuria ed il pubblico assegneranno premi al 1, 2 e 3 classificato delle categorie 2D, 3D ed inoltre al 1 classificato nella categoria VETTORIALE. Sono inoltre previste segnalazioni per opere meritevoli e premi offerti dagli sponsors. Ogni concorrente ammesso alla fase finale del concorso riceverà in omaggio il catalogo contenente le immagini che la commissione di esperti scegliera di pubblicare tra quelle selezionate.

Articolo 13
La premiazione avverrà lunedì 17 aprile 1995 alle ore 17.

Articolo 14
Il giudizio della giuria è insindacabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Premio della giuria:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato Lit	500 000	Lit. 500.000
2 classificato Lit	300 000	Lit. 300.000
3 classificato Lit	200 000	Lit. 200.000

categoria VETTORIALE
1 classificato Lit. 300.000

Premio del pubblico:

	categoria 2D	categoria 3D
1 classificato	Lit. 500.000	Lit. 500.000
2 classificato	Lit. 300.000	Lit. 300.000
3 classificato	Lit. 200.000	Lit. 200.000

categoria VETTORIALE
1 classificato Lit 300.000

REGOLAMENTO CONCORSO VIDEO

Articolo 1
Il Comune di Riccione con la direzione artistica e l'organizzazione della Coop O N U One Nation Underground e del Circolo Ratataplan, promuove l'ottava edizione del Festival Internazionale di Computer Art Bit Movie '95, che si svolgerà a Riccione, nelle sale del "Palazzo del Turismo", dal 13 al 17 Aprile 1995. La Commissione di Programma istituisce un concorso di opere video generate con la computer grafica.

Articolo 2
Il concorso e diviso in due sezioni.
1 Personal Computer
Nella sezione Personal Computer la Commissione di Programma accetterà opere video realizzate sul seguente hardware:
a) PC/IBM compatibili,
b) Amiga,
c) Macintosh
ed altri personal computers le cui prestazioni possono essere aumentate da schede grafiche ed acceleratrici.
2 Graphic Workstation
Nella sezione Graphic Workstation la Commissione di programma accetterà opere video realizzate su computers o micro-computers senza limiti di hardware.

Articolo 3
Le opere video devono essere inerenti una delle seguentiaree della computer grafica:

1 Fiction
2 Simulazione,
3 Visualizzazione Scientifica,
4 Visualizzazione di Architettura,
5 Arte,
6 Effetti speciali,
7 Ricerca,
8 Pubblicità
9 Sigle televisive
10 Music Video

Articolo 4
Ciascun concorrente può presentare al massimo tre opere. La Commissione di Programma si riserva il diritto di presentare solo alcune parti più significative di un'opera video, qualora essa dovesse risultare troppo lunga. La Commissione di programma si riserva il diritto di inserire d ufficio un'opera nella sezione Graphic Workstation se, a suo insindacabile giudizio, l'hardware utilizzato, comprendente tutte le 'add on boards". e pari per prestazioni ad una workstation grafica.

Articolo 5
I concorrenti possono presentare le opere video sui seguenti media:
-Betacam SP (solo standard PAL)
-Betacam (solo standard PAL)
-Nastro magnetico 3/4 inch BVU (high band)
-Nastro magnetico 3/4 inch U-Matic low band)
-Nastro magnetico 1/2 inch SuperVHS
-Nastro magnetico 1/2 inch VHS
Le opere video devono essere inviate sul migliore supporto possibile (consigliato supporto Betacam SP di prima generazione).

Articolo 6
Le opere partecipanti devono essere accompagnate dalla scheda compilata e firmata, e da un immagine significativa, su diapositiva o in formato elettronico (TGA, TIFF. IFF, JPEG 100% qualità). I concorrenti che iscrivono la loro opera nella sezione Personal Computer devono dare una descrizione completa ed accurata del sistema hardware utilirzato (CPU, memoria hard disk, scheda grafica ed ogni add on board). Ciascun concorrente puo allegare altre note informative. Il concorrente concede alla Commissione di Programma il diritto di presentare liberamente e duplicare l'opera ai fini promozionali della manifestazione Bit Movie.

Articolo 7
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa. all'indirizzo:

Bit. Movie '95
Via Bologna 13
47036 RICCIONE.

Articolo 8
Le opere devono pervenire entro il 31 gennaio 1995 (fara fede del rispetto del termine la data del timbro postale di spedizione) I supporti magnetici non saranno restituiti e rimarranno al Centro di Documentazione sulla Computer Grafica della città di Riccione.

Articolo 9
Le opere pervenute saranno selezionate da una commissione di esperti sulla base del livello tecnico, dell'espressione e comunicazione delle idee La commissione deciderà quali ammettere alla fase finale del concorso Sara possibile fare il download della lista di tutte le opere pervenute e di quelle ammesse alla fase finale del concorso via Internet al sito FTP:

```
cnuce-arch.cnr.it
enter as anonymous
password: user's e-mail
in the directory pub/bitmovie
X-problems to: scopigno@cnuce.cnr.it
```

e sulla BBS Fido Rimini dal 15 marzo 1995

Articolo 10
Le opere selezionate saranno presentate al pubblico nella sala del Concorso su schermi video. Il pubblico valutera le opere con apposite schede voto ed assegnera il Premio del Pubblico. Una giuria qualificata assegnerà il Premio della Giuria I nomi dei giurati, giornalisti ed esperti del settore, saranno resi noti a mezzo stampa. La giuria ed il pubblico assegneranno premi al 1 classificato nelle sezioni Personal Computer e Graphics Workstation. La giuria assegnerà inoltre un premio speciale ad un'opera video per la migliore colonna sonora originale. Sono inoltre previste segnalazioni per opere meritevoli e premi offerti dagli sponsors:

Articolo 11
Gli autori delle opere ammesse alla fase finale del concorso riceveranno in omaggio il catalogo e la videocassetta di Bit Movie '95.

Articolo 12
La premiazione avverrà lunedì 17 Aprile 1995 alle ore 17.

Articolo 13
Il giudizio della giuria è insindacabile e la partecipazione al concorso comporta l'accettazione integrale del presente regolamento.

Premio della giuria:

	sezione PC	sezione GW
1 classificato	Lit. 1.000.000	Lit. 1.000.000

Premio del pubblico:

	sezione PC	sezione GW
1 classificato	Lit. 1.000.000	Lit. 1.000.000

Premio speciale della giuria:
migliore colonna sonora
1 classificato Lit. 500.000

REGOLAMENTO CONCORSO DI COMPOSIZIONE MUSICALE

Il notevole interesse dimostrato dal pubblico che ha affollato la sala nella quale si è tenuta la prima edizione, nonché i giudizi positivi apparsi su numerose riviste specializzate operanti nel settore musicale, hanno contribuito a rendere ancor più determinato l'impegno organizzativo mirato a proporre nel '95 la seconda edizione della manifestazione Bit. Music, che avrà luogo in concomitanza con l'ottava edizione della manifestazione internazionale di Computer Grafica Bit. Movie. Il Bit. Music '95 si terrà presso il Palazzo del Turismo di Riccione nei giorni 13, 14, 15, 16, e 17 Aprile 1995.
Oltre alle iniziative previste dal programma della manifestazione, durante il Bit. Music '95 si terrà la *seconda edizione del concorso musicale internazionale* aperto a tutti i compositori, dilettanti e non. Tale concorso è aperto a tutti gli autori, iscritti o meno alla SIAE.

REGOLAMENTO DEL CONCORSO

Articolo 1
Ogni autore può partecipare al concorso inviando un singolo pezzo, esclusivamente originale (i rifacimenti vengono "cestinati"). Onde consentire la partecipazione al maggior numero di compositori, *tra gli eventuali molteplici pezzi inviati dal medesimo autore ne verrà estratto a sorte solamente uno*, ovvero quello che verrà ammesso al concorso.
Sempre per rendere più ampia la partecipazione e, nel contempo, per non rendere annoiante la riproduzione dei brani, considerato che dovranno essere giudicati anche dai visitatori, il pezzo deve durare al massimo 3 minuti: tutto quanto viene dopo tale durata viene drasticamente tagliato.

Articolo 2
I brani musicali dovranno essere inviati sotto forma di file **General MIDI Standard** (. MID), non importa su quale computer siano stati realizzati. Considerata la notevole diffusione sulle varie piattaforme dei programmi in grado di gestire il formato dei dischetti DOS, il supporto richiesto per la memorizzazione dei file . MID dev'essere un dischetto compatibile MS-DOS.

Articolo 3
I pezzi verranno riprodotti mediante prodotti **General Midi**, con l'ausilio di sequencer software. Insieme al dischetto contenente il file General MIDI Standard del brano dev'essere inviata anche una cassetta audio contenente il pezzo così come l'autore lo ha concepito, in modo tale da consentire *la verifica della fedeltà dei suoni riprodotti rispetto* a quelli originali scelti dall'autore. E' importante sottolineare che ai fini dell'ammissione al concorso verranno presi in considerazione solamente i brani rispettosi dello standard **General MIDI Standard**. Pertanto, la presenza in un brano di eventuali riferimenti estranei a tale preset standard determinerà l'esclusione dello stesso dal concorso.

Articolo 4
Per iscriversi al concorso, l'autore dovrà inviare il dischetto contenente il file . MID e la cassetta audio contenente *la registrazione del brano, inoltre* dovrà necessariamente allegare la scheda contenente le specifiche seguenti:

-Corrispondenza delle tracce. Ovvero elenco dei numeri di strumento General MIDI Standard associati a ciascuna traccia. Breve presentazione artistica del pezzo (massimo 300 caratteri). Significati reconditi e motivo che ha portato alla nascita del pezzo.

-Breve presentazione tecnica del pezzo: armonia, melodia, arrangiamenti, ecc. Scheda tecnica riassuntiva: titolo, autore, durata, piattaforma usata, sequencer General MIDI Standard usato e pacchetti accessori.

-Dichiarazione di originalità: dichiarazione con la quale l'autore attesta che il pezzo è assolutamente originale e frutto del suo ingegno, inoltre che non è *né un'imitazione completa né un'imitazione parziale* di brani già esistenti. Con tale dichiarazione l'autore si assume ogni responsabilità in merito alla contraffazione.

-Dichiarazione di autorizzazione alla riproduzione: dichiarazione con la quale l'autore autorizza gli organizzatori e i presentatori del Bit. Music a far sentire al pubblico il pezzo ai soli fini del concorso.

Articolo 5
Le opere devono pervenire, franco di ogni spesa, all'indirizzo:

Bit. Music '95
c/o Michele Iurillo
Viale Montenero, 46
20135 Milano.

Articolo 6
Le opere devono pervenire entro il **10 marzo 1995** (farà fede del rispetto del termine la data del timbro postale di arrivo). Tutto il materiale che giungerà oltre tale data, non verrà ammesso al concorso. Nel caso in cui non venga allegato anche uno solo dei documenti richiesti, il brano non verrà *ammesso al concorso*.

Articolo 7
I pezzi verranno selezionati da una giuria composta da professionisti operanti nel settore musicale, i quali valuteranno le opere giunte al concorso. Dall'insieme delle valutazioni espresse dai giurati verrà stilata una classifica dei brani, la quale decreterà il gruppo dei pezzi che verranno sottoposti al giudizio dei visitatori. Al termine della manifestazione, il brano che risulterà primo arrivato in tale classifica otterrà il Premio della Giuria, mentre lo scrutinio delle schede riportanti i giudizi dei visitatori determinerà il brano che otterrà il Premio del Pubblico.

Premio della giuria:
1 classificato Lit. 500.000

Premio del pubblico:
1 classificato Lit. 500.000
Nell'ambito del Bit.Music si stanno pianificando seminari aperti a tutti gli appassionati di computer music. I prodotti presi in considerazione sono:
Bars & Pipes Professional 2.5 (Amiga)
CuBase (Windows)
Notator Logic Audio (Macintosh)
Finale (Macintosh)
Per informazioni più dettagliate o per prenotare i seminari rivolgersi all'ufficio stampa del Bit.Music.

Ufficio Stampa Bit. Music:
Tel. (02)38.01.00.30
Fax (02)38.01.00.28
Email: 72324,1174@compuserve.com

Servizio Informazioni ai concorrenti:
Tel. -Fax (02)33.40.44.88

RICCIONE, LA PERLA VERDE DELL'ADRIATICO

Riccione, la perla verde dell'adriatico offre un mare di occasioni. Oltre alla sua bella spiaggia, questa località di vacanza vanta un elegante centro per lo shopping con prestigiose vetrine e raffinati caffè. E' considerata la Capitale della Salute per la possibilità di praticare molti sport e per i suoi impianti termali. Piscine, campi da tennis e molti spazi verdi per il jogging offrono una vacanza rilassante per tutte le età. E' il luogo perfetto per chi cerca il divertimento e la vita notturna: parchi acquatici e discoteche mantengono vive le tue notti come i tuoi giorni, in un'atmosfera di musica e luci. Eventi culturali come il teatro, manifestazioni artistiche ed un'attività congressuale fanno sì che questa località di vacanza viva tutto l'anno. Ricione è tutto questo... ed anche di più!

INFORMAZIONI UTILI

Videocassette e cataloghi
Sono disponibili le videocassette ed i cataloghi delle edizioni '93 e '94 di Bit. Movie. Per ottenerle è sufficiente spedire il modulo d'ordine, che prevede condizioni favorevoli e sconti per acquisti cumulativi, alla segreteria organizzativa: Bit. Movie, Via Bologna, 13, 47036 Riccione, tel. & autoFAX (0541)64.30.16.

L'ingresso alla manifestazione
con il diritto di voto in ciascuna categoria del concorso è libero.

Bit. Movie '95 e Bit.Music'95 soggiorno in hotel
In occasione di "Bit.Movie '95 e Bit.Music'95" sono stati predisposti vari pacchetti-soggiorno per i visitatori che necessitano di alloggio. E' sufficiente farne sollecita richiesta, facendo riferimento al soggiorno per la manifestazione "Bit. Movie '95" alle agenzie :

Promhotels Riccione
Viale C. Battisti, 5 47036 Riccione
Tel. (0541)60.41.60
Telex 550561 RIHOTI
Fax (0541)60.17.75

Firma Tour
Via XIX ottobre, 4 - 47036 Riccione
Tel.(0541)60.32.42
telex 551143 PERLA
Fax (0541)60.37.39

Pacchetto A
Soggiorno in albergo con pensione completa, in camera doppia con servizi privati. Costo: 5 giorni Lit. 300.000, 4 giorni Lit. 246.000, 3 giorni Lit. 185.000, 2 giorni Lit. 129.000.

Pacchetto B
Soggiorno in albergo con mezza pensione, in camera doppia con servizi privati. Costo: 5 giorni Lit. 270.000, 4 giorni Lit. 222.000, 3 giorni Lit. 167.000, 2 giorni Lit. 117.000.

Pacchetto C
Soggiorno in albergo con pernottamento e prima colazione, in camera doppia con servizi privati. Costo: 5 giorni Lit. 195.000, 4 giorni Lit. 160.000, 3 giorni Lit. 120.000, 2 giorni Lit. 85.000.

Offerta speciale
In caso di permanenza di cinque giorni come da pacchetto A, pensione completa, con prenotazione entro il 15 marzo '95, verrà riconosciuto uno sconto del 15% sul costo del soggiorno.

La resa dei conti

Speciale schede grafiche per Amiga

Concludiamo questa prova speciale sulle schede grafiche per Amiga focalizzando l'attenzione sui risultati di velocità rilevati con vari software. Le sorprese sono state più d'una e non tutte positive.

di Francesco Oldani e Luigi Callegari

Se sul retro delle scatole o sui depliant pubblicitari le performance promesse a suon di numeri stratosferici sono ampiamente convincenti, ben differente è la realtà. Questo concetto, utilizzando opportune analogie, è valido per moltissimi ambiti e nel panorama del mondo Amiga diventa evidente alla prova dei fatti.

In questo momento, la situazione di Amiga è ancora ferma anche se è sempre più probabile che alla fine Pleasence della Commodore UK riesca ad acquisire la tecnologia Amiga e a portare sul mercato nuovamente il modello 1200 e 4000. Per questi ultimi è previsto un immediato upgrade che dovrebbe comspondere all'adozione del 68EC030 sul 1200 e l'interfaccia SCSI di serie sul 4000 tower, che dovrebbe diventare la macchina di punta. L'AAA sarebbe stato abbandonato perchè non esiste il sistema operativo per gestirlo e scriverlo ora richiederebbe almeno un altro anno di attesa.

Questo scenario non è certo uno dei più pessimistici e quindi, nelle migliori delle ipotesi, ci ritroveremo l'AGA, come device grafico di serie, tra i piedi ancora per un bel po' di tempo. L'acquisto di una scheda grafica è quindi l'unica soluzione per incrementare le prestazioni di Amiga a breve ed anche a medio termine.

Se oggi le prestazioni non sono esaltanti, mediante un raffinamento del software si dovrebbe trarre una maggiore soddisfazione anche dall'hardware attuale in attesa di quello futuro; tutto questo a cominciare dal sistema operativo: la Village Tronics (i produttori della Picasso) ha immesso sul mercato la versione 3.1 dell'OS che permette una migliore integrazione con schede grafiche esterne. Le prove che abbiamo effettuato hanno dimostrato che le prestazioni di un Amiga equipaggiato con schede aggiuntive diventano senz'altro migliori ma non tali da stravolgere l'operatività della macchina nei vari settori applicativi. E' interessante anche il fatto che le librerie EGS, che consentono l'adozione dell'architettura RTG (grafica reindirizzabile) è da poco disponibile per varie schede grafiche oltre alla Spectrum GVP 28/24, tra le quali la Picasso stessa ed altre di produzione americana.

Cosa aspettarsi

Prima cosa da dire è che le prestazioni che abbiamo rilevato sono le peggiori che si possano avere e che nei prossimi mesi dovrebbero migliorare con l'uscita di nuove versioni del software in grado di sfruttarne meglio le caratteristiche. A cominciare col sistema operativo, il 3.1 già disponibile e in vendita, ai software applicativi dotati di librerie e driver appositamente studiati. In questo momento la mancanza di uno standard in fatto di schede grafiche sta complicando notevolmente la creazione del software: gli sviluppatori non hanno specifiche a cui riferirsi e come risultato si ha un continuo utilizzo di patch e strumenti di gestione per interfacciare i programmi alle varie schede.

In sintesi, la situazione oggi è così riassumibile. Come risaputo a livello hardware e software Amiga è in grado di gestire al massimo 256 colori oppure le atipiche modalità HAM; ciò significa che non solo i chip custom sono limitati da queste specifiche ma anche il sistema operativo. Le schede in prova, come il Workbench standard, non sono quindi in grado di lavorare con un quantitativo di colori superiore a 256 con i normali software applicativi; per sfondare la barriera dei 256 colori è necessario avvalersi di programmi scritti appositamente per le schede che bypassino il sistema operativo e quindi incompatibili con il Workbench. In futuro grazie all'RTG questo limite sarà scavalcato ma ora il tetto dei 256 colori è di fatto invalicabile.

Sul fronte risoluzione la situazione è decisamente migliore: i chip custom AGA sono programmabili ed il sistema operativo prevede questa possibilità sfruttata anche dalle schede grafiche che riescono agevolmente a superare le risoluzioni standard.

Altro fattore che migliora grandemente con una scheda grafica è la qualità visiva dei display che grazie ad una frequenza di refresh superiore appaiono più stabili e nitidi di quanto possibile con AGA.

Sul versante della velocità, le prestazioni migliorano ma non in maniera determinante: a parità di risoluzione uno schermo emulato è sicuramente più veloce di uno schermo AGA ma questo incremento viene attenuato da due fattori. In primo luogo una scheda grafica per Amiga viene solitamente utilizzata ad una risoluzione

più elevata di quella fornita dai chip AGA: ovviamente il guadagno prestazionale ottenuto impiegando hardware più potente viene in parte compromesso dall'utilizzo di risoluzioni più spinte. In secondo luogo, le prestazioni dei chip custom di Amiga sono così scadenti che pur incrementando effettivamente del doppio o del triplo la velocità operativa si ottengono risultati ancora insoddisfacenti, soprattutto su macchine che non siano il 3000 o il 4000. In definitiva, comprare una scheda grafica per Amiga oggi significa incrementare notevolmente la qualità visiva del display (come recita un antico detto popolare, in questo ambito tra una scheda grafica e l'AGA "c'è come dall'oro al ferro") e lavorare con risoluzioni più elevate; tuttavia non significa vedere decollare la propria macchina: la colpa non è delle schede ma di Amiga.
Per non dilungarci ancora su questi argomenti passiamo ai test. Nella parte che segue diamo una spiegazione di come sono stati effettuati; sotto i grafici nelle prossime pagine abbiamo riportato un commento. Al lettore la valutazione dei tempi misurati.

I test

IntuitSpeed
Abbiamo utilizzato un programma di benchmark per valutare alcuni parametri. Il primo valore preso in considerazione misura la velocità di tracciamento delle righe e il secondo dei rettangoli pieni. Successivamente abbiamo considerato alcune misure sulla gestione delle finestre e rispettivamente la chiusura e apertura (terzo test), il ridimensionamento (quarto test) e lo spostamento (quinto test).

Workbench
Per valutare l'incremento prestazionale sul Workbench abbiamo effettuato il sesto test con il quale abbiamo misurato il tempo impiegato per spostare venti icone da una finestra al desktop del Workbench. Inoltre abbiamo preparato un testo ASCII da 100 Kbyte e mediante il comando AmigaDOS "Type" ne abbiamo visualizzato il contenuto all'interno di una finestra Shell a tutto schermo (test 7).

WordProcessing
CED, C1-Text e Final Write.
Per evidenziare le prestazioni di scrolling di testo abbiamo effettuato lo scrolling di 100 kbyte di testo ASCII con Cygnus ED della ASDG (test 8) utilizzando un schermo pubblico. Analogamente abbiamo effettuato lo scrolling veloce (Shift + Alt + cursore) di dieci pagine di testo con C1-Text della Cloanto su schermo NTSC interlacciato (test 9) e di un documento complesso con Final Writer composto di sette pagine con testo su tre colonne, un'immagine ad alta risoluzione, un'immagine a bassa risoluzione entrambe con 256 colori e un'immagine HAM (test 10).

Grafica pittorica
DPaint, PPaint e Brilliance.
Il test 11 misura il tempo in secondi utilizzato da DPaint AGA per completare un'operazione di fill all'interno di un box di 640 x 400 pixel contenuto in uno schermo PAL a 256 colori mediante l'utilizzo della modalità di riempimento a gradiente di colore su tutto lo spettro. Con Personal Paint della Cloanto abbiamo misurato in condizioni analoghe al test precedente il tempo impiegato ad effettuare un'operazione di fill lineare in una figura complessa (il contorno di un albero) (test 12). L'ultimo test di grafica pittorica (test 13) è stato effettuato con Brilliance. Abbiamo caricato un'immagine dimostrativa di oltre 800 x 600 punti su uno schermo di 640x512 pixel e ne abbiamo ingrandito un particolare. Successivamente abbiamo effettuato lo scrolling di tutta l'immagine nella regione ingrandita misurando il tempo richiesto dall'operazione.

Grafica vettoriale.
I test 14 e 15 hanno visto all'opera Professional Draw della Gold Disk e Art Expression della SoftLogik. Con PDraw abbiamo misurato il tempo di tracciatura di un'immagine complessa passando dalla modalità wireframe alla modalità finale, mentre con ArtExpression abbiamo misurato il tempo impiegato per ritracciare un'immagine EPS da un ingrandimento sul particolare ad uno su dimensione reale.

Desk Top Publishing
Gli ultimi due test hanno coinvolto Professional Page 4.0 e PageStream 2.2. Con il programma della Gold Disk abbiamo misurato il tempo impiegato affinchè il testo contenuto in una pagina con layout complesso rifluisse nelle gabbie dopo l'immissione di alcuni CR: in altre parole abbiamo mandato a capo il testo all'interno di una pagina e abbiamo misurato il tempo impiegato dal software per ridisporlo sulla pagina (test 16).
Con PageStream (test 17) abbiamo utilizzato un documento complesso contenente molti elementi di grafica vettoriale e abbiamo misurato il tempo impiegato per visualizzare il documento in modalità pagine affiancate.

I risultati

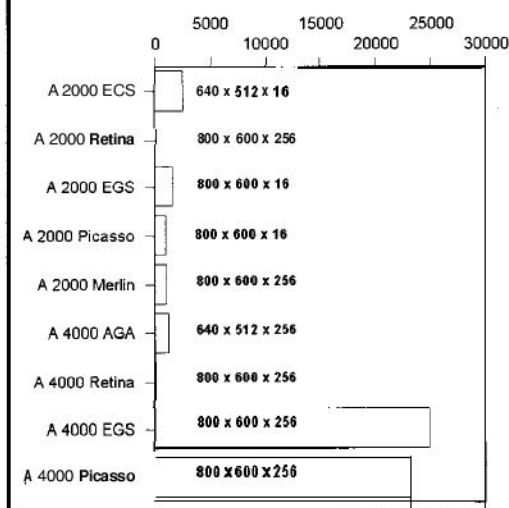
Occorre premettere che lo scopo di questa prova non è quello di assegnare la palma del vincitore a una delle soluzioni proposte ma, piuttosto, di capire con precisione quanto le schede in prova possono offrire a livello d'incremento prestazionale. L'idea iniziale era quella di comparare i risultati delle prove anche con una scheda grafica di prezzo paragonabile per PC; dopo qualche test abbiamo concluso, purtroppo, che il confronto non era proponibile in quanto le differenze riscontrate sono troppo grandi, sotto tutti gli aspetti, a favore del PC. In realtà questa verifica era stata progettata esclusivamente a titolo di curiosità in quanto le macchine (Amiga e PC) sono troppo diverse per paragonarle senza una giusta chiave di lettura.
I programmi utilizzati per le prove pratiche rappresentano il meglio del panorama Amiga anche se non da tutti è stata utilizzata l'ultima versione sia per motivi di approvvigionamento sia per verificare quanto il vecchio parco software possa trarre giovamento dal nuovo hardware.
Le macchine utilizzate, nelle quali sono state testate le schede, sono il vecchio e classico Amiga 2000 e il più potente Amiga disponibile: il 4000. I test sono stati effettuati anche sui chip set standard cioè sull'ECS limitato a 16 colori e sull'AGA nelle risoluzioni standard di 640 x 512 punti. Le schede Retina e Merlin sono in grado di emulare l'AGA su Amiga 2000 e quindi i test sono stati effettuati a 256 colori rispetto ai 16 utilizzati con EGS e Picasso. Ciò ha determinato ovviamente uno scadimento dei tempi del tutto prevedibile.
Con Amiga 4000 abbiamo utilizzato il numero massimo di colori concessi dal software in test cioè 256. Per entrambe le macchine, quando possibile abbiamo scelto la risoluzione di riferimento di 800 x 600 punti. In un caso, con

PageStream, abbiamo alzato la risoluzione a 1024 x 768 punti per valutare quanto le prestazioni decadano.
Occorre inoltre osservare che la scheda Retina si è dimostrata non perfettamente compatibile con il programma IntuitSpeed e le rilevazioni ottenute la penalizzano. Infine non ci è stato possibile provare la scheda Merlin con l'A4000 a causa di un problema tecnico.

I risultati

Più che commentare risultato per risultato i test, operazione lunghissima e noiosa, è interessante effettuare qualche considerazione di ordine generale relativamente al confronto tra le schede e in relazione alle prestazioni velocistiche.
Nessuna delle schede in prova ha svettato nettamente sulle altre e tutte hanno fatto... "il possibile". La EGS 28/24 di Gvp è un prodotto molto curato in tutti i particolari, ben costruito ed equilibrato. Non è particolarmente adatta per Amiga 2000 in quanto non è in grado di emulare l'AGA e quindi i 256 colori. A livello prestazionale, in molte occasioni, ha fornito risultati sopra tutte le altre. E' Una buona soluzione per l'Amiga 4000 e offre, tra l'altro, un ambiente di lavoro migliore ed esteticamente più valido del Workbench. La Retina è all'estremo opposto anche non molto staccata: è notevolmente più economica ed ha un tipo di emulazione AGA efficiente. Il software di gestione è originale e facile da usare una volta assimilatane la filosofia: tuttavia agli utenti più inesperti la comprensione di certi concetti potrebbe risultare un po' ostica. La Merlin è quella che possiede il software di gestione più complesso e versatile ed inoltre implementa il picture in picture nel migliore dei modi. Come la Retina. la Merlin offre I'emulazione AGA rendendosi quindi molto adatta ad essere utilizzata con l'A2000. A differenza della Retina dispone di un sistema di switching hardware (come EGS e Picasso) che offre una compatibilità totale con i vecchi modi grafici.
Infine la Picasso è quella che ci ha impressionato più favorevolmente, insieme all'EGS, per la cura del software, per la grande compatibilità e per l'accuratezza di tutti i particolari. La manualistica è davvero pregevole ed è tutta in italiano come il software in gestione.
A livello di qualità del segnale di uscita, EGS e Picasso hanno il RAMDAC migliore ed il segnale è molto pulito e definito; solo discreto il risultato offerto dalla Retina mentre la Merlin a nostra disposizione ha denunciato un problema (ristretto solo al nostro esemplare) che ne ha reso impossibile la valutazione in tal senso.
A livello di velocità occorre dire che le prestazioni migliorano quelle dell'AGA tangibilmente anche se non a livello tale da rendere l'utilizzo di 256 colori sfruttabile. Effettuare operazioni di word processing o dtp con oltre 16 colori a video con qualsiasi scheda è impossibile per la lentezza anche su Amiga 4000: basti dire che scorrere un documento di sei pagine con Final Writer contenente tre immagini bitmap ha richiesto oltre i 30 secondi nella migliore delle ipotesi (Picasso e EGS); con il 2000 addirittura occorre qualche minuto!
Caliamo un velo sull'operatività del Workbench che con 256 colori diventa praticamente di marmo, richiedendo tempi biblici per scorrere una "dir" con una shell dell'OS o per muovere una manciata di icone da una finestra ad un'altra. Più ragionevoli i risultati ottenuti con i programmi di grafica pittorica e ancora meglio con quelli di grafica vettoriali; i tempi rilevati sono comunque lontani dal permettere una produttività decente.

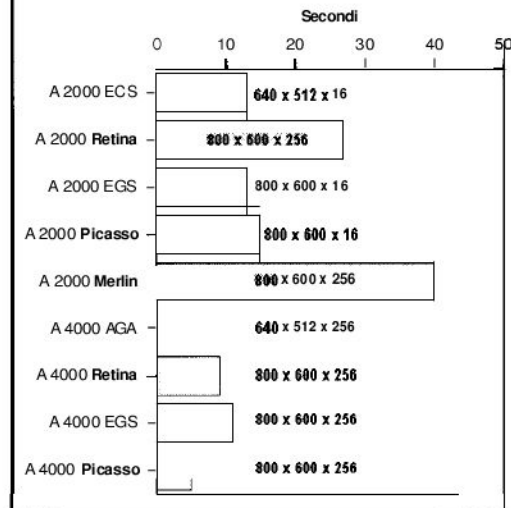
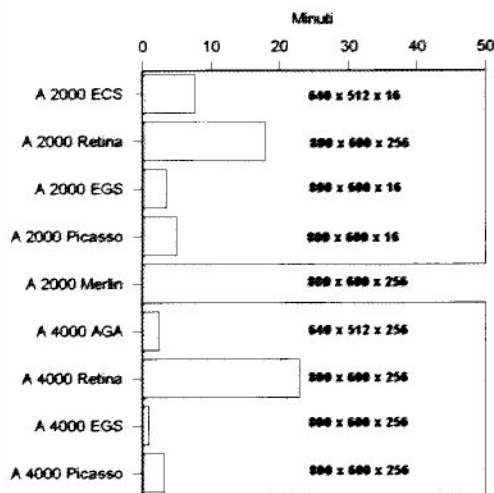
Concludiamo

Secondo il nostro giudizio la scheda potenzialmente più interessante è la Picasso II; non tanto per le prestazioni ma perché è un prodotto molto curato ed è distribuita e assistita in Italia molto seriamente. Oltre tutto, con l'utilizzo della versione 3.1 dell'OS, offerto dallo stesso importatore della scheda tedesca, è possibile avere i 256 colori anche con l'Amiga 2000 grazie all'RTG. La Spectrum 28/24 è un prodotto di qualità tipicamente GVP, essendo molto curata tecjocamente ed offrendo forse le migliori prestazioni velocistiche in molti casi, con una revisione dell'interfaccia grafica davvero accattivante che non teme il confronto con nessuna macchina. La Retina è la più economica ma anche la più lenta anche se il rapporto prezzo/prestazioni rispetto alle altre non è peggiore. La Merlin, infine, con tutta la documentazione in tedesco è quella meno amichevole per l'utente italiano e ci è sembrata una soluzione che potrebbe effettivamente esprimere potenzialità superiori a quelle rilevate; tuttavia occorrerebbe del software che ne sappia sfruttare le caratteristiche migliori.
Chi ha avuto la pazienza di seguirci fin qui si sarà ormai fatto un'idea di quanto queste schede sono in grado di offrire. Da parte nostra, agli indecisi circa l'acquisto di una di queste soluzioni, possiamo solo consigliare di valutare attentamente quanto segue.
E' doveroso premettere che attualmente la grafica di Amiga soffre di due enormi lacune: è tremendamente lenta e qualitativamente pessima a causa delle basse frequenze del segnale video in uscita. Con qualsiasi macchina è possibile lavorare decentemente solo utilizzando schermi che non superino i 16 colori.
Detto questo, possiamo affermare che l'aggiunta di una di queste schede offre una serie di vantaggi ed uno svantaggio. Lo svantaggio è che la velocità operativa globale non diventa tale da risolvere il problema della lentezza congenita, anzi. Chi è utente Amiga sappia quindi che aggiungere una di queste schede alla propria macchina non risolverà i lunghi tempi di attesa.
I vantaggi sono invece sostanzialmente tre.
Con queste schede si può accedere a risoluzioni decisamente più elevate senza perdita di prestazioni in valore relativo. Uno schermo EGS o Picasso con 1024 x 768 punti non è apprezzabilmente più lento di un classico schermo 640 x 512 punti. Il secondo vantaggio è che utilizzando una circuiteria più sofisticata, la qualità del display aumenta considerevolmente: l'elevata frequenza di refresh unitamente ad una riproduzione sicuramente più pulita del segnale portano Amiga a livello dei migliori PC. Niente più flickering quindi. Ultimo vantaggio, con OS 3.1 e RTG non tarderanno ad arrivare programmi in grado di sfruttare questa caratteristica permettendo alle schede di esprimere meglio il loro potenziale. Allora anche le prestazioni velocistiche miglioreranno notevolmente. Di quanto non siamo ora in grado di dirlo ma sicuramente il progresso sarà visibile a occhio nudo.
Detto questo, l'acquisto di una di queste schede è esclusivamente una decisione personale a cui noi non possiamo aggiungere nessun altro elemento.

IntuitSpeed: test di tracciamento di linee su schermo custom.

IntuitSpeed: test di tracciamento di rettangoli pieni su schermo custom.

IntuitSpeed: test di apertura finestre.

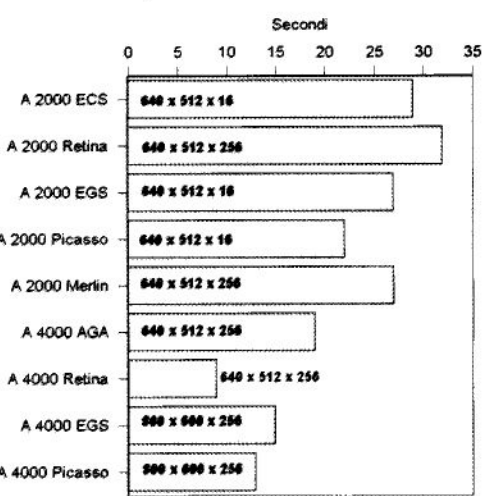
IntuitSpeed: test di spostamento finestre.

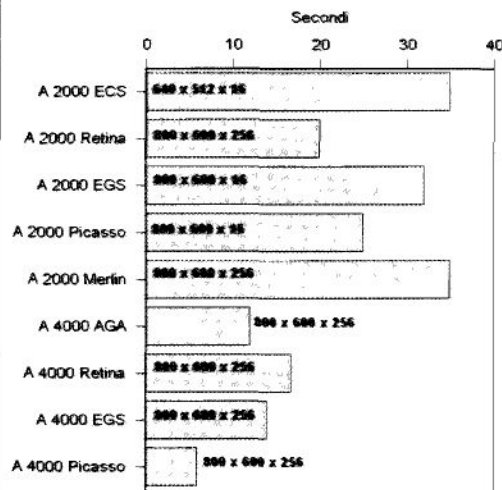
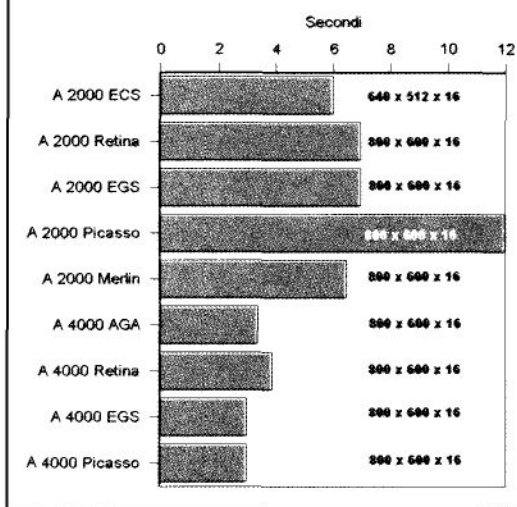
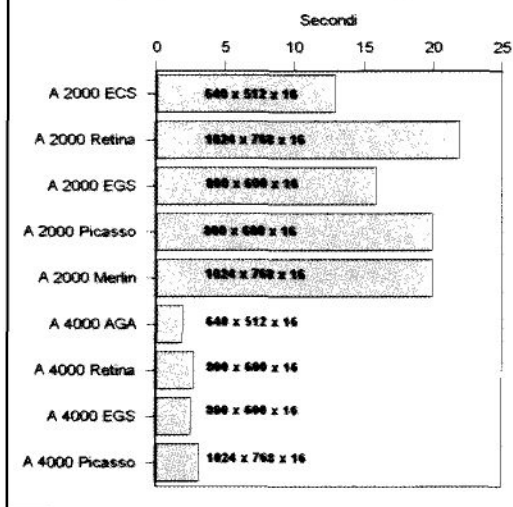
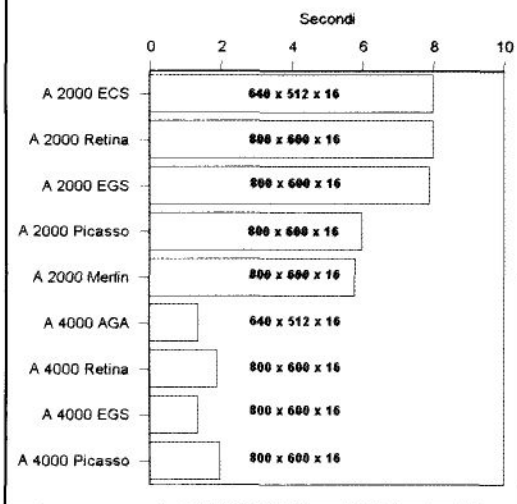
IntuitSpeed: test di ridimensionamento finestre.

Spostamento di venti icone su schermo Workbench.

Scorrimento in una finestra Shell a tutto schermo su Workbench di 100 kbyte di testo ASCII.

Scorrimento in schermo pubblico di 100 kbyte di testo ASCII con programma CygnusED.

Scorrimento di dieci pagine di testo formattato con C1-Text alla massima velocità (shift + alt).

Scorrimento di un documento di sei pagine con Final Write contenente tre bitmap (alta risoluzione 256 colori, bassa risoluzione 16 colori, bassa risoluzione HAM 6).

Fill di box rettangolare di 640 x 400 punti mediante la modalità gradiente con DeLuxe Paint.

Fill di figura complessa con Personal Paint.

Scorrimento orizzontale di immagine in alta risoluzione 256 colori su finestra di zoom con Brilliance.

Scorrimento di testo all'interno di una pagina con layout complesso con Professional Page 4.0.

Tracciamento di immagine vettoriale complessa con transizione dalla modalità wireframe a quella finale.

Visualizzazione di pagine affiancate contenenti elementi grafici vettoriali con PageStream.

Variazione di ingrandimento su immagine vettoriale EPS con ArtExpression.

Prezzi: EGS 1MB Ram lire 880.000 (iva inclusa)
Prezzi: EGS 2MB Ram lire 990.000 (iva inclusa)
Distributore:
R.S.Ricerca e Sviluppo - Cadriano di Granarolo (BO)
Tel. (051)76.55.63, Fax. (051)76.55.68, BBs (051)76.55.53

Prezzo Picasso II 2MB Ram lire 845.000 (iva inclusa)
Prezzo Picasso II 1MB Ram lire 730.000 (iva inclusa)
Distributore:
Euro Digital Equipment - Via Dogali, 25 - 26013 Crema (CR)
Tel. (0373)86.023, Fax (0373)86.966, BBs (0373)86.966

Prezzo indicativo Merlin 4MB Ram lire 690.000. (iva inclusa)
Gentilmente fornita da:
MAS HI-FI - Vaia Mazzini, 55 - 40046 Poretta Terme (BO)
(0534)22.306 (0543)21.142

Prezzo: indicativo Merlin 2MB Z2 lire 550.000
Prodotta da:
MS MacroSystem Computer GmbH - Friedrich-Ebert-Strasse 85 - 58454 Witten

Convegno dei programmatori Amiga in Italia

L'annuale edizione dell'Incontro dei Programmatori Italiani per lo Sviluppo su Amiga. In un momento così incerto per il futuro di Amiga, la risposta dei programmatori è unita e convincente. Oltre duecento presenze per un appuntamento che è già giunto alla quarta edizione.

IPISA '94

di **Giuseppe Ligorio**

Il 19 novembre si è tenuta a Milano, nella sala convegni del centro universitario ISU, la quarta edizione di IPISA, la manifestazione più importante in ambito Amiga in Italia; appena entrati ci è stato consegnato dalle gentili e leggiadre fanciulle della reception, il pass, gli atti del convegno (contenuti in un elegante corpetto rilegato, bel passo in avanti rispetto all'anno scorso) ed, a scelta, uno fra vecchi numeri di riviste per Amiga (i dischi sono stati consegnati alla fine della manifestazione); quindi siamo entrati in sala dove è inziata la manifestazione alle ore 10.00 (in verità con un po' di ritardo) con queste precise parole: "per cortesia, non utilizzate telefonini e spegnete i portatili perché sono sicuramente dei PC compatibili". La conferenza, introdotta con un'animazione 3D realizzata da Giovanni Gentile e Marco Zandonadi, si è aperta con il commento di Andrea Salati, il fondatore di IPISA e con l'intervento di Ettore Caurla che,

per chi non lo sapesse, era il dirigente della sezione sviluppatori della Commodore Italiana (era perché dal 30 novembre non fa più parte della Commodore Italiana, in vista della liquidazione) e che merita da parte di tutta l'utenza Amiga una grande riconoscenza perché, soprattutto in quest'ultimo triste periodo, è stato molto attivo (è infatti anche organizzatore di IPISA); quindi dopo questa presentazione è iniziata la conferenza vera e propria con l'intervento dei vari relatori.

Gli argomenti presentati

I primi sono stati Eugenio Castellani e Piergiorgio Sartor con la presentazione di una scheda DSP per Amiga, un eccezionale scheda con processori DSP (Digital Signal Processor) della serie: TMS320C25 a 40 o 50 MHz, 1088 byte di memoria interna e TMS320C26 a 40 MHz con 3136 byte di memoria interna; attualmente la versione prototipo presentata era connessa mediante bus chip all'Amiga500 o 2000, ma ben presto sarà realizzata una versione finale in connessione allo standard Zorro II con auto-configurazione; la versione finale sarà compresa di software cross-assembler per creare programmi con il TMS, una libreria per l'interfacciamento con l'Amiga, varie demo e la sostituzione delle librerie matematiche con librerie che pilotino il processore TMS; il prezzo della scheda dovrebbe aggirarsi intorno alle 400.000 lire (solo?!?) ma costa di meno a chi acquista il pacchetto di sviluppo per la creazione di software per la scheda: lasciateci dire che se il progetto va in porto è proprio un bel colpo quindi, forza sempre così!
Il secondo intervento è stato tenuto da Wouter van Oortmerssen (qualcuno di voi l'avrà già sentito nominare) che ha presentato il nuovissimo ed eccezionale linguaggio E v3.0b per Amiga, con caratteristiche innovative: programmazione orientata agli oggetti, gestione delle eccezioni, quoted expressions (cioè espressioni che vengono valutate all'esecuzione), unification e tante altre, oltre a quelle già presenti (come quella notissima di poter inserire spezzoni di assembler direttamente nel sorgente di E); il pacchetto viene a costare solo 50.000 lire.
Il terzo intervento (diviso in due parti) è stato di Daniele Finocchiaro, Gianluca Marcoccia, Marco Menichetti, Giuseppe Sacco e Luca Viola (facenti parte tutti dello stesso gruppo); nella prima parte sono stati presentati DMA Blanker e KnapDisk: DMA Blanker è uno screen blanker implementato come commodity che permette, quando lo schermo viene annerito, di disabilitare alcuni canali DMA, aumentando leggermente la velocità di sistema, dovuta al fatto che il microprocessore ha più tempo di accesso sulla memoria CHIP; KnapDisk è un utility che permette, tramite un ingegnoso sistema, di trovare la configurazione migliore per la copia di vari file su più dischi; in altre parole, il programma trova la posizione ideale per ogni file per occupare il minor numero di dischi (molto utile per chi ha che fare con i back-up da hard-disk).
Nella seconda parte (effettuata nel pomeriggio, dopo pranzo) lo stesso gruppo ha presentato integra.library, una libreria di funzioni per l'integrazione numerica di una funzione con la caratteristica di una precisione elevatissima, dovuta alla scelta di una distribuzione variabile dei punti di campionamento per il calcolo dell'integrale; il calcolo dell'integrale di una funzione sul computer, viene effettuato campionando la funzione in diversi punti e, tramite forme geometriche passanti per questi punti (rettangoli o trapezi) viene calcolata l'area del piano racchiusa tra la funzione e l'asse delle ascisse; l'ultimo intervento (quello a nostro giudizio più interessante del gruppo) è stata la presentazione di WT, un multiviewer dalle caratteristiche di velocità e resa qualitativa molto interessanti.
Dopo la pausa pranzo (chi ha pagato le 15.000 lire in più, ha potuto usufruire del pranzo messo a disposizione dalla mensa dell'università che non era per niente malvagio) si sono ripresi i lavori con la proiezione di alcuni video MPEG con il CD32 più il modulo full-motion video; sono stati proiettati alcuni spezzoni di film quali Black Rain e Star Trek VI con l'inserimento di effetti quali stop e rallentamento digitale.
Il primo intervento pomeridiano è stato di Paolo Canali che ha descritto perfettamente la situazione attuale dell'hardware Amiga e di altre piattaforme, e eventuali soluzioni future per il mondo Amiga.
L'intervento successivo (a nostro giudizio molto importante per la comunità italiana di Amiga) è stato effettuato da Mirko Lalli con la presentazione di Amiga Expert Team. un team che si pone lo scopo di riunire il maggior numero possibile di utenti italiani di Amiga, per poter mettere in collaborazione tutti gli utenti e permettere a quelli più bravi di aiutare e insegnare agli altri (insomma un team di esperti di Amiga); la prima dimostrazione di quanto questa sia una cosa buona e giusta si è potuto osservare da uno dei componenti del team, che ha iniziato un corso di programmazione Assembler su dischetti e che ha mostrato una bellissima demo; quindi aderite gente, aderite...
Il successivo intervento di Angelo Iacubino a proposito di Musica in cifre; un intervento interessante che ha dimostrato come mettere in relazione le note musicali con delle funzioni matematiche; quindi la sfida lanciata dal relatore è quella di riuscire a trovare una corrispondenza tra musica e matematica (chissà, forse il Jazz è risultato di una funzione esponenziale).
L' intervento successivo è stato effet-

Richiesta degli atti e dei dischi di IPISA 94.

Per la richiesta degli atti (contenenti gli articoli dei relatori sui propri lavori e altri articoli di vario interesse) e dei dischi (ben 10 compattati contenenti i programmi presentati dai relatori e vario software di pubblico dominio) occorre versare la quota di lire 35.000 sul conto corrente postale numero 29029204 intestato a RUOCCO SERGIO; nella causale del versamento bisogna indicare chiaramente e in stampatello nome, cognome, recapito e possibilmente il telefono; non appena ricevuto il versamento (mediante il bollettino che la posta preleva, per cui non avete bisogno di inviare nulla) gli organizzatori vi faranno avere, a stretto giro di posta, il plico con gli atti ed i dischetti.

Qui di seguito esponiamo la lista dei relatori e i loro recapiti per adesioni, suggerimenti, idee ecc.

Wouter van Oortmerssen
Levendaal 87
2311 JG Leiden
The Netherlands
Internet:
wouter@alf.let.uva.nl
wouter@mars.let.uva.nl

Paolo Canali
Via P. Roques 1
I-56123 Pisa PI
Tel: (050)564348

Eugenio Castellani
PierGiorgio Sartor
AXXEL Computer & Software
Viale Anconetta 119
I-36100 Vicenza VC
Tel: (0444)325592
Fax: (0444)321145
Internet:
aj2@maya.dei.unipd.it (Castellani)
red@maya.dei.unipd.it (Sartor)

Rocco Coluccelli
Via F. Orsoni 8
I-40135 Bologna BO
Tel: (051)6142479

Daniele Finocchiaro
Via P. Scuderi 1
I-95015 Linguaglossa CT
Tel: (095)643014

Gianluca Marcoccia
Via Garibaldi 78
I-56100 Pisa PI
Internet:
marcocci@cli.di.unipi.it

Marco Menichetti
Via Monteverdi 4/C
I-50144 Firenze FI

Luca Viola
Corso Italia 52
I-95047 Paternò CT
Tel: (050)525000

Angelo Iacubino
Via P. Gobetti 2
I-71011 Apricena
(Foggia)
Tel: (0882)641568

Mirko Lalli (Expert Team)
Via Vecchia Aretina 64
I-52020 Laterina Stazione
(Arezzo)
Tel/Fax: (0575)899798
(avvertendo prima a voce per il fax)

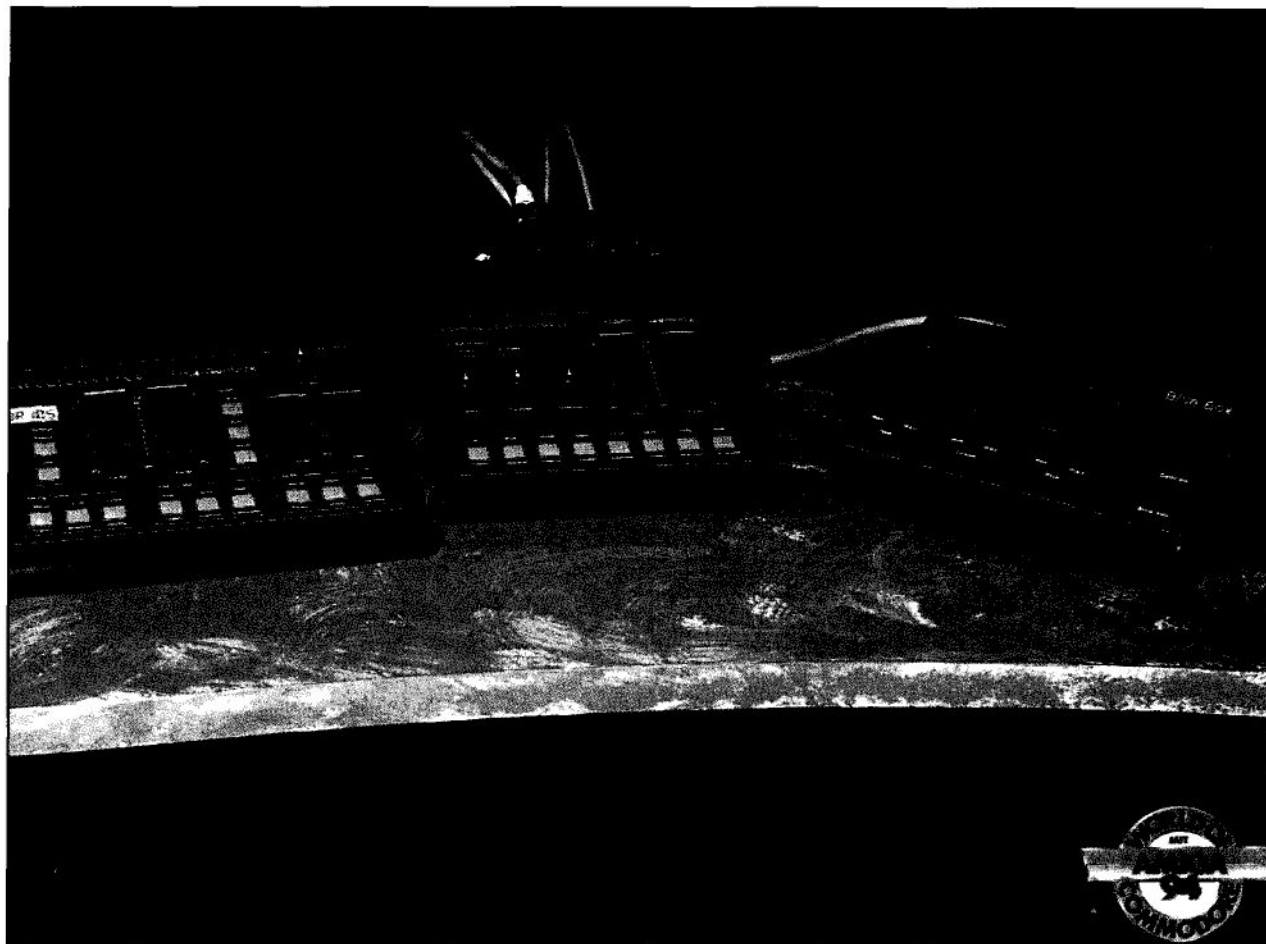
Giuseppe Ligorio
Via Valeggio 15
I-10128 Torino TO
Tel: (011)9494530
Fax: (0125)579154

Dott. Fausto Passariello
Centro Diagnostico AQUARIUS
Via Francesco Cilea 280
I-80127 Napoli NA
Tel: (081)7144110

FIDO:
2:335/229@fidonet.org
Amiganet:
39:102/109@amiganet.ftn
Internet:
aquarius@na.infn.it
UUCP:
aquarius@lagrange.adsp.sub.org

tuato da Gerardo Iulia con AnimCommander: in una parola semplicemente straordinario; un player di animazioni in grado di arrivare a cento immagini al secondo (il video non riesce a stargli dietro !!!), forse uno dei migliori interventi della conferenza; complimenti quindi all'autore.
Dopo questo, è salito sul palco Rocco Coluccelli presentando The OLE System, un fantastico sistema per l'intercomunicazione fra più task via ARexx; l'autore è stato motivato dalla seguente domanda per la creazione di questo sistema: "se ho già creato una macro ARexx per la conversione di una tabella da un foglio elettronico quale Professional Calc, in formato testo per Final Writer, perché non ricreare la stessa macro per funzionare con un altro editor testi o impaginatore come Page Stream?"; quindi ecco scoperto che cosa è: OLE System è un insieme di librerie ARexx che compiono determinate operazioni e che comunicano con delle macro ARexx di ingressoluscita dati, collegate con i programmi; quindi, per risolvere il problema prima citato occorre semplicemente creare la macro di interfaccia con il sistema che ha già la funzione di conversione che è uguale per tutti; il sistema è totalmente configurabile ed adattabile alle proprie esigenze e quindi potete immaginare che si è trattato di un'opera grandiosa presentata inoltre, con una grafica eccezionale.
Il penultimo intervento è stato del dott. Fausto Passariello con la presentazione di un software molto completo per la statistica multivariata (no comment); Passariello ha inoltre presentato un programma per la simulazione di un sistema arterioso con circolazione sanguigna; da questo e da quello che ha detto si è dedotto che è un chirurgo, con la passione della matematica e che successivamente si è scoperto che ha partecipato ad ogni edizione di IPISA; quindi va fatto un complimento doppio, uno per aver portato un argomento così ostico nell'informatica e due per averlo portato anche su Amiga.
Come ultimo intervento (ma non per importanza) si è avuto Giuseppe Ligorio (dove ho già letto questo nome...) con la presentazione di Audio a 16 voci e operazioni aritmetiche con il Blitter; l'autore ha presentato un grandioso programma musicale a 16 voci (Vick Music) con un editor musicale di concezione più innovativa che gli editor tipo pro-tracker anche se corredato da un'interfaccia un po' vecchiotta; dopo questo ha presentato una libreria oggetto (OperBlitting) con funzioni che permettono la realizzazione di calcoli aritmetici con il Blitter (tecnica che ha permesso l'audio a 16 voci del programma prima presentato).
In chiusura di questo articolo vogliamo ribadire l'importanza di questa manifestazione; IPISA, infatti, è un libero incontro fra utenti Amiga senza alcuno scopo di lucro, e con l'obiettivo di scambiare e proporre idee, progetti e quant'altro; il prezzo di partecipazione è di sole 35.000 lire (è anche la cifra che potrete pagare per ottenere gli atti e i dischetti del convegno) che è veramente piccolo, per ripagare tutte le spese a cui si va incontro nell'organizzazione di una manifestazione di questo tipo; per questo facciamo i dovuti ringraziamenti e complimenti ai relatori, al pubblico che ha partecipato, alle ragazze della reception e agli organizzatori qui di seguito elencati, per non dimenticare i nomi di coloro che hanno reso possibile tutto questo: Roberto Attias, Vittorio Calzolari, Federica Colla, Alessandro Ferrarin, Giovanni Gentile, Fabrizio Lodi, Marco Menegon, Sergio Ruocco, Carlo Santagostino, Paolo Silvera, Reinhard Spisser, Carlo Todeschini, Sebastiano Vigna e Marco Zandonadi; ringraziamenti particolari vanno anche a EuroDigital Equipment, Axxel, Clup viaggi e Danilo Aghemo;
arrivederci all'anno prossimo!

WOC'94: AMIGA, 060 e futuro

Tra dubbi e timori sul futuro di AMIGA, il mercato presenta schede acceleratrici 68060, schede grafiche a 64 bit, e molto altro tra cui, a sorpresa, il nuovo SCALA MM400, a dimostrazione che qualcuno crede ancora in AMIGA.

In Germania! In Germania!

di ***Ermanno di Mario***

Dal 4 al 6 novembre si è tenuta a Colonia (Germania) una delle più conosciute fiere-mercato sul mondo Amiga "COMPUTER'94", l'ex WOC "World of Commodore". Quest'anno la fiera è stata suddivisa in due padiglioni (PAD.10 e 11) e ha evidenziato una numerosa presenza di espositori di hardware per PC tra cui l'IBM (in persona) e una rinnovata Acorn con il suo PC-RISC. Tra dubbi e timori sulle sorti di Amiga, i maggiori produttori rispondevano al confronto diretto con Motorola 68060 e schede video a 64 bit, CD-ROM, MPEG e MJPEG, SCALA e molto altro.
Le nostre giornate di visita sono state dense di novità, e sono state utili per testare gli umori del mercato Amiga europeo dopo la scomparsa della Commodore. Ecco, quindi, una carrellata dettagliata di tutte le novità e presenze più importanti della fiera.

ADVANCED System & Software (phase5)

La società tedesca che produce le famose e bellissime (tutte in tecnologia SMD) schede Blizzard e il controller SCSI-2 FastLane presentava nel suo grande stand di 80 mq ben sei novità. Rappresenta sicuramente la società più attiva e convinta del futuro di Amiga, un punto di riferimento sul mercato quindi. La novità più attesa è sicuramente la scheda acceleratrice **Cyberstorm** con 68040/060 per Amiga 4000, che permette di incrementare notevolmente le prestazioni del proprio Amiga, tanto da far riacquistare il divario di potenza venutosi a creare dai sistemi PENTIUM-PC based. La scheda si presenta con una costruzione modulare molto spinta. È composta di una scheda detta "Carrier-Board" che viene inserita sullo CPU-slot di Amiga, su questa scheda sono presenti due zoccoli vuoti per ROM e tre connettori: CPU, MEMORY, I/O. La scheda è completamente asincrona quindi può lavorare con una frequenza di clock diversa di Amiga. Questa costruzione modulare permette di aggiungere al proprio Amiga anche solo uno dei tre moduli disponibili (di serie la MEMORY-board). Il connettore CPU permette di inserire il modulo CPU-board disponibile in tre versioni: senza 68040, con 68040 40Mhz, con 68060 50Mhz. La prima versione della CPU-board non contiene il processore 040, ed è più indicata per gli Amiga 40001040, i quali non devono far altro che spostare la loro CPU 040 sulla **Cyberstorm** e ottenere i vantaggi del nuovo sistema: clock fino a 28Mhz e memoria dedicata a 32 bit. Gli altri due moduli CPU-board invece contengono le nuove CPU 68040 40Mhz e 68060 50Mhz (per quest'ultimo processore la Advanced ha creato la 68060.library per permettere lo sfruttamento ottimale da parte del SO). La peculiarità costruttiva delle CPU-board permette di aggiungere una Cache di secondo livello al sistema (novità per Amiga), di lavorare con CPU a 5/3,3 Volt e possibilità di colloquiare a 0 Wait States con la ram contenuta nella memory-board. Quest'ultima (da connettere sempre alla Carrier-Board) permette di aggiungere al sistema un'espansione di memoria di ben 128 Mbyte, con 4 moduli SIMM standard a 72-pin con pezzature di 4, 8, 16, 32 Mbyte tutte liberamente miscelabili. La scheda supporta il DMA-32bit e il Burst-Mode permettendo di ottenere una velocità di trasferimento di ben 55 Mbytelsec (visti e dimostrati). L'ultimo modulo disponibile era la I/O-board che veniva presentata in due versioni, fornisce un controller SCSI-II a 32bit con chip NCR (lo stesso della FastLane) e bus SCSI da 10 Mbytelsec in sincrono e 30 Mbytelsec di trasferimento massimo attraverso il canale DMA tra I/O-board e RAM. La versione più completa della scheda I/O fornisce un controller di rete Ethernet (uscita 10BaseT) con DMA-32bit e FIFO. In standard SANA con connettori BNC (coassiale) e DSub-15pin Ethernet (standard ThinEthernet e StandardEthernet) permette di integrarsi con qualsiasi sistema in rete ed è garantita la compatibilità con Novell, Unix e SGI. Infine la stessa I/O-board presenta un'uscita seriale RS-232 a 115 KBaud e FIFO. I prezzi fiera erano 1095DM per la 040 senza CPU, 1995DM per la 040 40 Mhz, 2895DM per la 68060 50Mhz (disp.1995), 395DM per la SCSI-II e 795DM per la I/O con SSI-II, Ethernet e Seriale. Disponibilità per modulo cache il primo quadrimestre del 1995. In piano **Cyberstorm** per A3000/3000T.

Dopo questo approfondito esame della **Cyberstorm** la Advanced presenta a sorpresa la più potente scheda grafica del mercato: la **Cybervision64,** la prima scheda grafica a 64bit per Amiga. Questa potente scheda grafica in standard Zorro-III, quindi per Amiga 3000/4000, monta un processore grafico **Vison864** a 64 bit della S3, un blitter a 64 bit da 100 Mbytelsec, una memoria video di 214 Mbyte, 135Mhz di frequenza pixel, il RoXXler-Chip, e un connettore digital-video per connessioni future (genlock, digitizer, encoder).

La scheda permette una risoluzione massima di 1600x1280 a 8 bit e 1024x768 a 24 bit (800x600 24bit con 2 Mbyte video-mem). Il chip brevettato denominato *RoXXer-chip* è un convertitore hardware Planar-ChunkyPixel simile ad AKIKO presente nell'Amiga CD32. La presenza di questo chip ha permesso di emulare in maniera pressoché perfetta le classiche risoluzioni Amiga (dal 320x200 NTSC a 1448x566 in PAL overscan ad 8 bit, e 24 bit palette) gestite in BitPlane. L'emulazione delle risoluzioni di Amiga permette di mantenere la compatibilità perfetta con i sistemi video PAL/NTSC ma nel contempo imprime un'accelerazione grafica dalle 6-8 volte, e aggiunge una grafica a 24bit a tutti gli Amiga 300014000. Tutte le risoluzioni sono programmabili e sono gestite dallo ScreenMode di Amiga, i sistemi operativi 3.0 e 3.1 permettono di sfruttare la scheda con il software esistente senza l'impiego di driver e patch di sistema. La **Cybervision64** gestisce scrool di SuperBitmap come su Amiga e schermate traslabili a risoluzioni e frequenze diverse tanto da renderla praticamente una naturale evoluzione del chip set Amiga (ora che AAA forse non vedrà mai la luce). La Advanced ha dichiarato che sono allo studio dei moduli aggiuntivi MPEG e JPEG per questa scheda, e quest'ultima dovrebbe fungere anche da digitalizzatore video real-time a 24 bit. Certamente da quello che abbiamo potuto vedere in fiera la scheda ha già un'ottima stabilità e compatibilità con il software esistente ed è sicuramente una valida alternativa alla tripla AAA per il futuro di Amiga che, se supportato da un sistema operativo RTG, porrebbe fine al problema schede grafiche. La scelta vincente di inserire un chip convertitore e di inserire un connettore bus esterno per Add-On (come su Merlin della ex X-PERT) pone la scheda come punto di riferimento del mercato. La disponibilità della scheda è programmata per dicembre ed i prezzi al pubblico saranno di soli 549DM e 699DM per la scheda con 2 o 4 Mbyte. Ultima novità per quanto riguarda Advanced è l'evoluzione della scheda acceleratrice **Blizzard 1230,** per Amiga 1200, ora giunta alla release III. La reingegnerizzazione totale della scheda ha ridotto notevolmente la quantità di componenti, ora presenti solo su di un lato (moduli SIMM compresi), permettendo nel contempo di ridurre i consumi. Questo lavoro di fino ha comportato una riduzione di prezzo di ben 100DM portando la **Blizzard 1230-III** ad un prezzo/prestazioni senza pari. Le caratteristiche tecniche della scheda sono: 68EC030 40Mhz/68030 50 Mhz, RAM fino a 32 Mbyte a 32 bit, connettore per modulo SCSI-II (ora con chip NCR), zoccolo per 68882 fino a 50 Mhz, orologio con batteria tampone. Prezzo

consigliato 500 DM per la 030 50 Mhz con RAM e SCSI-II.
Indiscrezioni trapelate da un colloquio con il personale della Advanced hanno rivelato una probabile presentazione per la prossima metà del 1995 di una scheda acceleratrice per 1200 con le stesse caratteristiche della 1230-III ma con CPU 68040/68LC040 a 28 Mhz, il nome dovrebbe essere Blizzard-1240.

Cameron

Oltre ad esporre i soliti scanner manuali per Amiga (B/N, 256 Grigi e a 4096 colori) la società presentava tre interessanti novità multi sistema. Lo stativo **RE-650** con telecamera S-VHS integrata, 8x Zoom, autofocus, obiettivi intercambiabili e illuminazione, permetteva di digitalizzare in modo rapido qualsiasi oggetto tridimensionale posto su di esso. Interessante novità sono i nuovi apparecchi fotografici della serie ION della Canon presenti nel modello RC-260 e RC-560. Quest'ultimo oltre ad avere il software di gestione come il modello minore, possiede una risoluzione di ben 795x596 pixel a 24bit. Da una prova effettuata sul campo la qualità dei risultati è stupefacente tanto da essere la soluzione migliore per la creazione di riprese di immagini per sistemi MultiMediali. Infine venivano presentate le nuove stampanti Canon BJC-600 e BJC-800, entrambe a colori con risoluzione 360x360dpi e dotate di driver Amiga appositamente creato dalla Cameron.

CRP-Koruk

La società distributrice in Germania del software **DynaCADD** esponeva le tavolette grafiche pofessionali per Amiga di dimensioni A3 e A4 rispettivamente (1000Dm e 450DM). Da collegare con la porta seriale viene vista da Amiga come un mouse e attraverso la nuova release del software di gestione della tavoletta si possono creare delle aree comando sulla tavoletta per impartire direttamente comandi complessi e ripetitivi altrimenti lunghi e complessi da impartire. I fogli comando da applicare sulla tavoletta sono disponibili per il solo programma DynaCADD 2D e 3D.

Compedo

La nota socità tedesca conosciuta per le cartucce bianco e nero e colori per le stampe di foto e testi imprimibili su tessuto, presentava un nuovo tipo di carta da stampante che facilita la copia dell'immagine su tessuto. Nuove sono anche le cartuccie disponibili per le nuove **Epson Stylus Color** e la **Cannon BJC-600.**

Corporate media

Nello stand si presentava il nuovo CD esterno **COME-CD** (doppia velocità, 350 Kbyte/sec, Photo-KodakCD compatibile, casse stereo interne da 5 watt, case autoalimentato) che viene connesso agli Amiga 60011200 tramite il controller IDE della BSC su porta PCMCIA. Il CD viene visto come CD0: e tramite il programma di Emulation-CD32 si rende compatibile il 1200 a tutto (o quasi) il software per CD32 (il software emula anche il chip AKIKO di CD32). Essendo distributori ufficiali della scheda **Emplant** di emulazione MAC e PC veniva presentato il nuovo software di emulazione 5.0 in beta test (pronto per fine novembre '94), veniva anche annunciata ufficiale (per la fiera Amiga di Londra) la presentazione del modulo di **emulazione 586** (sì avete letto bene: Pentium) per Emplant. Secondo la Corporate Media la scheda avrà codice nativo per 68030,040 e successivamente 060 (vedi Advanced). Con quest'ultimo codice che sfrutta i microcodici RISC 060 le prestazioni dovrebbero essere alla pari se non superiori al PENTIUM. Con i processori inferiori un 030 25Mhz equivarrebbe un 486SX25, un 040 25Mhz a un 486DX33, un 040 40 mhz a un 486DX2-50.
La **Discount 2000** presentava la nuova versione del **VideoBackup** notevolmente migliorata. Ora il sistema comprende una scatoletta passante all'uscita video di Amiga, questa genera un segnale video composito (inesistente su A3000/A4000) di qualità. Grazie a questo e ad un cavo video di qualità la lunghezza del cavo di trasmissione può raggiungere il metro e mezzo.
TastAmiga permette di interfacciare ad Amiga una comune tastiera per PC, mentre "Centaur All-In-One" è una periferica esterna per A500/500+ che aggiunge un controller SCSI, uno zoccolo per ROM ed un'espansione di 8Mbyte di FAST-RAM.
La **DTM** è il distributore ufficiale per la Germania dei prodotti **GVP.** Oltre ai noti prodotti (Spectrum, GVP A4000-040140, GVP Turbo1230+, TBCplus) presentava il controller SCSI-II per la propria scheda acceleratrice per 4000. Questo controller (il prezzo non è stato stabilito) monta un chip NCR (come nella FastLane) e gestisce il DMA 32bit di AMIGA. Le prestazioni non dovrebbero essere molto dissimili dalla scheda FastLane e dalla **Cyberstorm** SCSI-board della Advanced.
Certamente i prodotti di maggior impatto sono quelli dedicati all'Amiga 1200. Infatti **GVP** presenta tre schede **PCMCIA:** la **Spectrum1200, CARDCAM-VideoIn,** e la **I-Card.** Prima di descrivere i tre nuovi prodotti bisogna dire che il marketing GVP ha deciso di entrare in modo massiccio nella progettazione di schede anche non per Amiga, come risultato, queste tre schede PCMCIA sono funzionanti con apposito software (sempre fornito da GVP) su tre piattaforme ben diverse Amiga, Mac e PC.
La scheda **Spectrum1200** è la prima scheda grafica per Amiga 1200. Solo le dimensioni della scheda fanno urlare al miracolo ! In così poco spazio è stata integrata l'intera scheda Spectrum per gli altri Amiga. Si connette alla porta PCMCIA e permette di aggiungere una scheda grafica S-VGA molto potente. La **Spectrum1200** contiene un chip **Cyrruslogic** con 1 Mbyte DRAM che permette la visualizzazione di una grafica di 640x480 a 24 bit e 1280x1024 ad 8 bit con frequenze di quadro che spaziano da 60 Hz ai 90 Hz, possiede un'uscita VGA standard, ed è controllata dal sistema grafico EGS della VIONA.
Allo stand non ci hanno saputo dire se la scheda era "upgradabile" a 2 Mbyte di RAM video e se conteneva un blitter come nelle altre Spectrum
La disponibilità sarà per dicembre e il prezzo al pubblico sarà di soli 349DM, poco più di 350.000 lire.
La scheda **CARDCAM-VideoIn** è una scheda digitalizzatrice PCMCIA con ingressi Composito e Y/C. Permette di digitalizzare ad una risoluzione massima di 640x480 a 24bit, alla risoluzione di 320x240 riesce a digitalizzare 15 frame/sec. gestisce il

Lettore CD per Arniga completo di altoparlanti.

Scheda di rete ARIADNE della Village Tronic

sistcma grafico EGS per una visione diretta su schermo di quanto digitalizzato. L'ultima scheda ovvero la **I-Card** non è altro che la scheda Ethernet per A600 e 1200 della Interworks (ora distribuita da GVP). con connettori IO-Base-T, IO-Base-2 e Cheapernet può essere collegata ad una qualsiasi rete anche mista.
La scheda è compatibile **SANA2** tramite un driver apposito e riesce a trasmettere 1 MBit/sec MAX con A1200 equipaggiata di scheda acceleratrice installata. Anche queste ultime due schede hanno un prezzo di 349DM al pubblico.
Da notare che il prezzo basso è stato ottenuto grazie alla commercializzazione dei prodotti GVP anche per il mondo PC e MAC che garantiscono volumi elevati di vendita. Questo ha permesso un notevole abbassamento dei costi di produzione e ammortamento, ma ciò non deve far temere gli utenti Amiga che continuerà a supportarlo a pieno ritmo come dimostrato dalla presentazione del nuovo software EGS per Spectrum e 110124 e la nuova ROM upgrade per rendere compatibile con il 3.1 i controller SCSI ZorroII e le schede acceleratrici per A2000 (serie Combo).
Ultima novità non meno importante delle altre è la presentazione della stampante a sublimazione della **Fargo** la **PrimeraPro,** ora la qualità di stampa raggiunge i 300x600dpi quindi con qualità similc alla tecnologia laser.

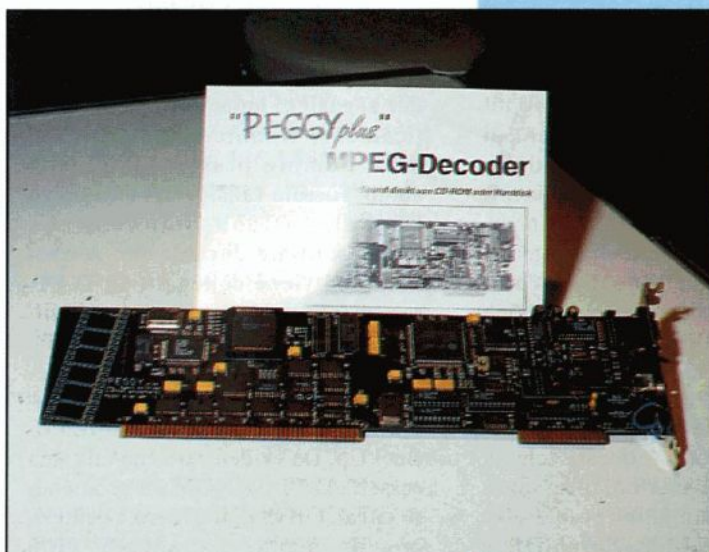
Eiectronic Design

Enorme lo stand di quest'anno. tutto grazie al grande successo ottenuto dai prodotti per Amiga. Le novità presenti sono tutte di grande importanza. Faceva ottima mostra delle sue prestazioni l'ottimo **NEPTUN-Genlock:** genlock controllato da microprocessore. oltre che ad essere gestito da comode manopole può anche essere comandato direttamente da Amiga tramite tastiera. comandi Arexx ed EX del nuovo SCALA. Gestisce l'Alpha channel ad 1 bit, auto fade manuale da video a computcr e viceversa, da 0,5 a 20 secondi, Dissolvcnze incrociate, Modo Standby per permettere il passaggio di un segnale non PAL (super72 o VGA) senza scollegare il genlock. Video Enhancer permette di regolare colore. luminosità e contrasto. funzioni di KeyInvert. ingressi Composito, YIC, Amiga e uscite Composito. YIC. RGB (VHS, S-VHS. U-MATIC) e Monitor Swithing per un uso con singolo monitor. Compatibile con sistema operativo 2.0 o superiore, consigliato 2.1 in poi. Presentato anche il nuovo **SIRUS-II-Genlock.** Rappresenta il modello superiore al **NEPTUN.** Oltre ad averne le stesse caratteristiche, gestisce anche l'audio stereo con effetti di dissolvenza incrociata e correzione di volume, toni, e molti altri effetti. Altra novità più importante è il **TBC-Enhancer.** questo TBC oltre ad avere una memoria di quadro per sincronizzare sorgenti video Composito e YIC ha funzioni avanzate di correzione colore, centraggi, H-Phase. gestione VITC-timecode. Possiede. caratteristica uniche per un prodotto di questa fascia. un'uscita YUV *Component (Standard 4:2:2)* per il collegamento ad apparecchiature professionali. Gli ingressi sono: Composito, YIC, Blackburst (per sincronismi). Le uscite: Composito, YIC, Blackburst, RGB, YUV. Nello stand facevano bella mostra di se le schede **FrameMachine** e **Prism24.** queste due sono dei digitalizzatori video in tempo reale a 24 bit per A2000 e A4000. Possedendo un connettore a 23pin esterno per connettersi facilmente ai genlock SIRIUS-11 o NEPTUN. Grossa novità nel fronte HighEnd Professionale è il box **Cavin** della **ProDAD.** disponibile sia per Amiga sia per PC. Tramite questo box esterno e un potente softwa-

re di controllo, Amiga diventa il fulcro di un sistema di montaggio video. Tramite un editor a mini-picture si edita la storyboard che comprenderà audio e video provenienti da fonti esterne o da Amiga. Gestendo timecode VITC, RTCT, RAPID si gestiscono apparecchiature professionali aventi protocolli di connessioni Control-L, Panasonic-EDIT, RS-232, RS 422 etc. Tramite Cavin e software si gestiscono anche audio Amiga, CDplayer e schede audio, e hardware Amiga: tipo schede 24 bit, Digitalizzatore FMIPrism e sistemi non lineari. Legge animazioni in formato ANIM, SSA e Monument-Titler. Infine gestisce titolazioni e diversi programmi multimediali. Quando I'editing su video è terminato I'Amiga gestirà in modo completamente automatico tutte le periferiche connesse, cosi da riversare su di un supporto magnetico esterno il montaggio video finale.

La società Eureka esponeva la sua nuova linea Comuuicator per AmigaCD32, costituita da due versioni ComunicutorII e ComunicatorLight. Comunicator permettedi collegare il CD32 ad Amiga o PC tramite seriale ora a ***115200*** baud. Ora il CD32 può essere usato in due modi o come lettore di CD-ROM di Amiga, o come macchina a cui trasferire i programmi AGA e lanciarli. Tramite Communicator l'Amiga connesso pub leggere PhotoCD, CD-Audio, CD-MPEG, può gestire una porta MIDI, e può essere utilizzato come FrameGrabber per visualizzare immagini a 24 bit da Amiga senza AGA. Viene anche fornito un EX per SCALA che permette di controllarlo completamente.

La nota società Hama produttrice di genclock, apparecchiature e cavetterie varie per il mondo Amiga, esponeva assieme ai genlock A-290 e A-292 la nuova unità video A-CUT. Grazie a questa apparecchiatura si possono controllare due unità video esterne con controllo Control-L, 5-Pin Edit e infrarossi permette di gestire via software l'intero montaggio della sequenza video. Il software di montaggio inoltre permette di gestire contemporaneamente i genlock di Amiga per creare effetti di dissolvenza incrociata o titolazione.

Il prezzo del sistema A-CAT è di 598DM. mentre i genlock A-290 e A-290 rispettivamente 1598Dm e 549DM.

Scheda MPEG Peggyplus della IH

Scheda M-TEC Turbosystem1230RTC per Amiga 1200

Hirsch & Wolf

Nel piccolo stand esponevano i prodotti DKB quali il controller SCSI-II per Zorro-III A4091, l'espansione di memoria Zorro-III A3128 che permette di aggiungere ben 128 Mbyte di Fast-RAM, la A1228 e A1240 rispettivamente un'espansione di memoria, SCSI e FPU per Amiga 1200 e scheda velocizzatrice con SCSI la seconda. Grande novità era la presentazione nel mercato europeo della scheda acceleratrice per Amiga 3000/4000 della Macrosystem USA, la Warp Engine.

Questa scheda acceleratrice disponibile con 68040 con clock 28/33/40 Mhz, ha sei connettori per SIMM 72 pin di 1/2/4/8/16/32 Mbyte liberamente miscelabili per un massimo di 128 Mbyte. La scheda acceleratrice monta di serie un controller DMA 32bit SCSI-II(lo stesso chip della A4091). I prezzi vanno dalle 1600DM in su.

Quella piccola casa costruttrice che fino a solo pochi anni fa si era affacciata sul mercato con la scheda grafica EGS Piccolo, ora vanta un contratto milionario con SCALAiuc. per la fornitura della scheda MPEG decoder PEGGY-plus inserita nella confezione SCALA MD-100. Grazie a questo apporto di "liquidi" la società Ingenienburo Helfrich presenta Piccolo-SD64, una nuova scheda grafica VGA a 64bit, Blitter a 64bit integrato, connettore per Zorro II/III cursore hardware di 64x64

pixel, con memoria video 2/4Mbyte, palette 15/16/24/32 bit, pixel clock 110Mhz, risoluzione massima 1600x1280 a 8 bit, 1280x1024 a 16 bit e 1024x768 a 24 bit. Il software di sistema è il famoso EGS della **VIONA Development.** Peculiarità della scheda è la capacità di sincronizzarsi con i genlock. L'altra interessante scheda è la **VideoCruncher,** questa è una scheda di compressione JPEG con bus Zorro II/III permette di digitalizzare sia in PAL sia NTSC alla risoluzione massima di 768x576 pixel a 24bit. Rispetto alla concorrente V-Lab Motion, questa scheda JPEG permette una compressione minore delle immagini grazie allo sfruttamento del bus Zorro III, e quindi una migliore qualità. Ad esempio per digitalizzare con la VLab bisogna effettuare una compressione prossima a 50% mentre con la VideoCruncher siamo nell'ordine di un 30%, tutto dipende dall'Hard Disk e dal controller. La scheda mostra una velocità di compressione ragguardevole e un'immagine a 24 bit formato A4 a 300dpi (25 Mbyte circa) è stata compressa in circa 4 secondi, facendo i calcoli in un secondo la scheda riesce a comprimere 6.5 Mbytelsec di dati contro i 2.5 Mbytelsec della concorrenza.

Macrosysterns

La nota società costruttrice della scheda grafica **Retina** esponeva il suo vasto repertorio di hardware e software per Amiga.
In primo piano era la scheda **V-LabMotion:** una scheda di compressione e decompressione JPEG hardware. Questa permette di visualizzare sequenze animate a 24 bit alla risoluzione video di 768x566 pixel. Possiede ingressi e uscite Composito ed Y/C. Il prezzo è di 900DM. Novità sono i moduli **Encoder** video **V-Code** per **Retina Z3,** per Amiga 2000/3000/4000 ed **Extern,** questi aggiungono un'uscita video composita e Y/C mentre la versione **V-Code Extern** si connette esternamente all'uscita RGB di Amiga, Harlequin, OpalVision, Merlin, Picasso, Piccolo e Spectrum.
Altra interessante novità è il **V-Code Switch.** Perfetto complemento della scheda Retina permette di connettere ad un unico monitor Amiga e Retina (altrimenti impossibile), e di ottenere contemporaneamente un'uscita Composita e Y/C di ciò che si sta visualizzando. La selezione tra i due segnali di input avviene automaticamente tramite un relais a 950 Mhz. Sempre presenti le schede audio **Toccata** (analogica) e **Maestro** (digitale) a 16bit, tutte due con nuovo software di controllo. A quest'ultima viene collegata un DAT-recorder SONY che oltre a venir utilizzato per il riversamento dell'audio digitale su nastro può essere impiegato tramite la Maestro e il programma **MProBackUp** come mezzo di BackUp. Da evidenziare che una sola cassetta DAT da 20DM può contenere circa 2GB di dati ovvero 1 centesimo di marco per Mega (100 Lirelmega). Altro prodotto interessante, e sconosciuto in Italia, è il pacchetto **AirLink,** molto simile al modulo **EE100** (recensito su questo stesso numero) di SCALA, **AirLink** è un modulo infrarossi programmabile. Grazie a comandi impartiti via Arexx o da HotKey si possono controllare un numero infinito di periferiche e apparecchiature, purché abbiano un telecomando a infrarossi.
Per quanto riguarda gli upgrade software delle schede, saranno disponibili a fine novembre il nuovo software di controllo della Retina sia Z 2sia Z3.

Micronik

La **Micronik** esponeva l'evoluzione dei propri **case Tower** per tutte le serie di Amiga. La novità più interessante è sicuramente il case **BigTower** (nero o beige) per il 4000.
Oltre ad avere sei alloggiamenti 5 114, 3 da 3 112, alimentatore da 230 Watt, veniva presentata la nuova Doughter-Board con 2 Video-Slots, 5 PC/ISA, e ben 7 ZorroIII. Il prezzo di questo BigTower è di 699DM compreso l'alimentatore e Doughet-Board.
La MC Hardware & Software presentava le schede di espansione per A1200,2000,500 della Experts.
La linea Apollo per A1200 è costituita da tre modelli: **Apollo 1230 turbo, Apollo 1200/SCSI** e **Apollo 1200 Light.** La prima è una potente scheda con 68030 e 68882 con velocità a 28 fino a 50Mhz, gestisce il modo burst, monta orologio con batteria, ed è dotata di controller SCSI-II e espansione di memoria fino a 64 Mbyte. La seconda è un'espansione di memoria fino a 8 Mbyte, SCSI-II, orologio con batteria e zoccolo per FPU 68881/2 fino a 50 Mhz. L'ultima scheda denominata Light è una semplice scheda d'espansione fino a 9 Mbyte e FPU 68882 a 50 Mhz.

M-Tec

La piccola casa tedesca **M-Tec Hardware design,** ora rappresentata in Italia da **Db-line,** presentava il suo nuovo gioiellino per Amiga 1200 ovvero la scheda acceleratrice M-Tec **Turbosystem 68030RTC.** Questa scheda monta una CPU 68030, un FPU 68882 (da 25 a 50 Mhz), modulo SIMM 72pin fino a 8 Mbyte (32 bit) e connettore per modulo SCSI.
Il punto forte di queste schede sono sicuramente i prezzi, 299DM per la versione EC030 a 28 Mhz senza MMU, 399DM per la versione 030 a 28 Mhz con MMU e 499DM per 030 42 Mhz con MMU. Essendo una scheda a frequenza sincrona i 28 e 42Mhz sono stati ottenuti tramite il doppio e il triplo della frequenza interna di Amiga (14 Mhz), l'unico inconveniente (dichiarazione M-Tec) e che lavorando a 42Mhz si perde la compatibilità con i genlock, problema risolto con uno switch che fa tornare la frequenza a 28Mhz.
La stessa M-Tec esponeva le schede acceleratrici per 50012000 come le **Turbosystem 68020i.** Questa schede rappresentano il modo più economico per espandere i vecchi A500/A2000. Possiede un 68020 a 14 Mhz, slot per un modulo SIMM fino a 4 Mbyte, zoccolo per coprocessore 6881 fino a 50 Mhz. I prezzi sono 199DM senza RAM, 279DM con 1 Mbyte, 329DM con 1 Mb/882-25.
Altri prodotti esposti erano la M-Tec **4Mb1200** espansione di memoria a 4Mbyte con coprocessore e orologio (399DM con 4Mbyte) e la **M-Tec AT** per 500/2000 che permette con la modica cifra di 149DM di dotare il nostro Amiga di un controller IDE-AT che permette di collegare economici HD fino a 1GB di grandezza.
La M-Tec rappresenta quindi nel panorama Amiga una società con prodotti di qualità aventi un target LowEnd, dove upgrade a basso costo è la parola vincente, quindi per chi avesse intenzione di "upgradare" il proprio Amiga, ecco la soluzione migliore.

RBM

Quest'anno la società **RBM,** acerrima concorrente della **Micronik** nel campo dei case per Amiga, ospite della rivista Amiga Magazine tedesca presentava un bel case con nuova Doughter-Board per Amiga 4000.
Al prezzo di soli 549DM si ha a disposizione un tower con cinque alloggiamenti da 5 114, 3 per 3 112, 7 slot Zorro III, 5 PC-AT, 2 slot Video.

Videocomp

La **Videocomp,** oltre ad essere il distributore ufficiale di **SCALA** in Germania, è il rivenditore dei sistemi **Opal Vision** e **PARsystem.**
Dopo anni e anni, finalmente per la Opal Vision è uscita la serie completa di **AddOn** compreso il modulo DVE. I moduli da connettere sono tre, due interni on board e uno esterno (OpalVision Video Processor, Roaster Chip, Video Suite). I primi due moduli da installare sulla OpalVision attraverso l'apposito connettore permettono di aggiungere un digitalizzatore in tempo reale a 24bit, un DVE 3D (digital video effect), un Genlock e una titolatrice, tutto sulla stessa scheda. Invece il modulo esterno Video Suite permette di dotare la OpalVison di 10 entrate audio, 2 uscite audio, 9 entrate video, 5 uscite video; le uscite ed entrate video sono in: composito, Y/C e Component (Betacam). Il sistema completo OpalVision + moduli costa al pubblico solo 4998DM.
La stessa Advanced ospitava una stazione **Videocomp** dotata di sistema per il montaggio video digitale in tempo reale **PAR** (della DIGITAL processing system), con il nuovo software di gestione. Finalmente però una software house tedesca ha provvedutao a porre rimedio alla lacuna piu grave della PAR, ovvero, il software di controllo.
Ora grazie al sistema **NECOS PAR-System** si riesce a gestire intuitivamente tramite comode minipicture, sia le animazioni sia i suoni, sincronizzandoli usando codici Timecode. Tramite questo software si riesce anche ad effettuare effetti di dissolvenza incrociata, tendine, e molti altri ancora. Tutto il software può essere gestito con Arexx e presenta una connessione diretta con ADPro.

Village Tronic

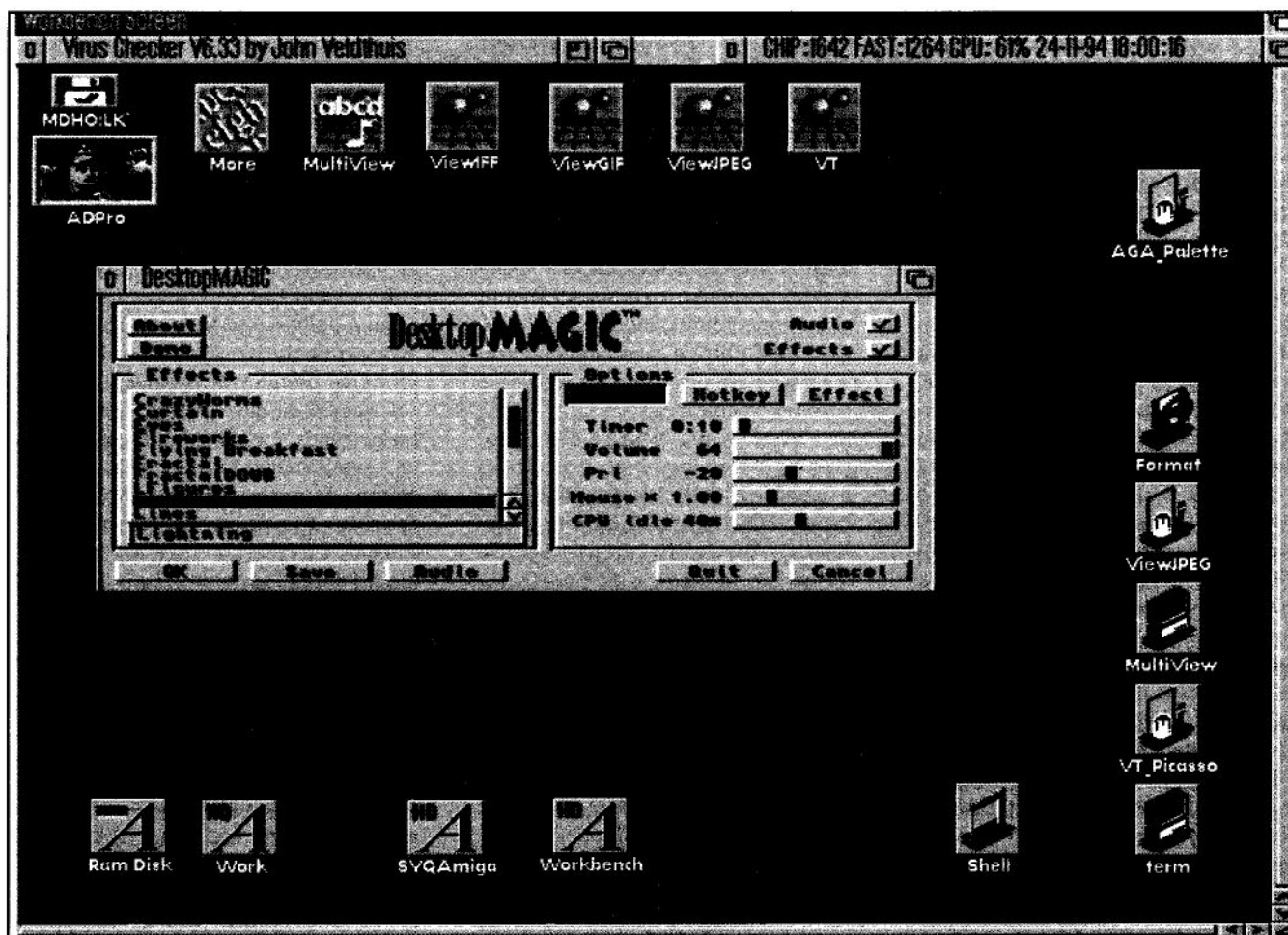
Nell'affollato stand (al contrario dello scorso anno) si faceva mostra delle potenzialità dei nuovi prodotti. La scheda grafica **PICASSO II-RTG** faceva bella mostra di sè installata su tre computer della serie Amiga 4000, 3000, 2000. Su queste ultime due macchine vi era installato l'ultimo sistema operativo KickStart e WorkBench 3.1 (distribuito ufficialmente dalla Village Tronic per Commodore in Europa) che permette di avere un WorkBench a 256 colori. La scheda grafica PICASSO II-RTG montava l'ultima versione del software di controllo, e grazie al nuovo **SO 3.1,** mostrava un aumento della velocità operativa. Nella nuova confezione della scheda ora viene inserito anche il programma TVPaint in versione Junior, mentre su richiesta viene fornito il cavo per connettere la scheda con i monitor A1084 e A1081 e compatibili.
La VillageTronic dichiara che i programmi che riconoscono e sfruttano in modo nativo la Picasso sono: TV-Paint, VD-PAint (TruePaint e Xi-PAint), Vista Pro, Repro Studio Universal, Maxxon Cinema 4D, A-MAX IV Color, Emplant, Turbo Print Professional.
Ora la scheda viene fornita con un viewer che permette di vedere file in formato IFF, IFF24, GIF, JPEG e MPEG mentre i driver forniti di serie sono per ADPro, ImageFX, ImageMasetr, Real3D, Reflections. Driver disponibili su opzione per: Imagine (render 24bit), MorphPlus, ClariSSA, Phanter.
Sulla scheda Picasso montata sull'Amiga 2000 vi era installato l'encoder PABLO che permette di aggiungere alla scheda un'uscita video Composita e Y/C Nella confezione dell'encoder **Pablo** vengono forniti 5 floppy pieni di driver, animazioni e demo, un cavo RCA, S-VHS e SCART, e il nuovo programma di animazione **MainActor Professional.**
MaintActorPro è un programma di animazione che permette di effettuare il play sia da RAM sia direttamente da HardDisk.
Supporta 14 formati grafici (AVI e FLI, ecc.) e permette la conversione tra i vari, inoltre permette di creare animazioni da un insieme di picture. Gestisce qualsiasi risoluzione (anche a 24bit) e può visualizzare sia su pieno schermo sia in una window del WorkBench. Supporta pienamente Arexx.
Altra scheda molto attesa è **AriaDNE** la nuova scheda di rete per bus Zorro. Questa scheda di rete aggiunge al sistema due porte parallele, connessione 10Base-2 (Thin Ethernet), 10Base-T (Twisted pair, western jacket).
Possiede uno zoccolo per la ROM di BOOT ed è fornito con driver SANA-I1 per ethernet e parallela. La scheda permette di connettersi con due Amiga tramite la porta parallela e il software di rete parallela LIANA. Nella confezione del programma viene fornito gratuitamente il programma di gestione rete **Envoy** (venduto anche separatamente) della Commodore. Da sottolineare che l'e voluzione di Envoy d'ora in poi verrà seguita dalla stessa Village Tronic.
Altro pacchetto di rete è **Liana.** Questo pacchetto costituito da software e un cavo parallelo apposito, permette di collegare velocemente e semplicemente due o più Amiga tramite la porta parallela. Simile al funzionamento al programma **PD Parnet** la rete viene gestita interamente dal programma Envoy fornito in dotazione.
Oltre al conosciuto **TrapFax** e **TV-Paint** vi era la scheda **A-MAX** che ora supporta reti SANA-I1 su Amiga in ethernet, gestisce drive formato MAC e permette di usare tutte le periferiche SCSI su lato Amiga. La Village Tronic fornisce su richiesta anche il sistema operativo MAC 7.1 su ROM.
Grande entusiasmo allo stand, e con gli affari a gonfie vele, grazie alla distribuzione SO 3.1 e al successo di PICASSO II ("quella italiana è una delle migliori filiali" parole del titolare di V. T.).

Concludendo...

Bene, per questo mese è tutto. Attenzione però le novità non finiscono qui. Non potevamo monopolizzare un numero intero di Enigma (anche se ne valeva la pena) e quindi ci siamo "limitati" alle novità hardware. Nel prossimo appuntamento vedremo tutto il software nuovo presentato, a partire da Maxon Cinema!

EAR

Il "must" degli Screen Saver...

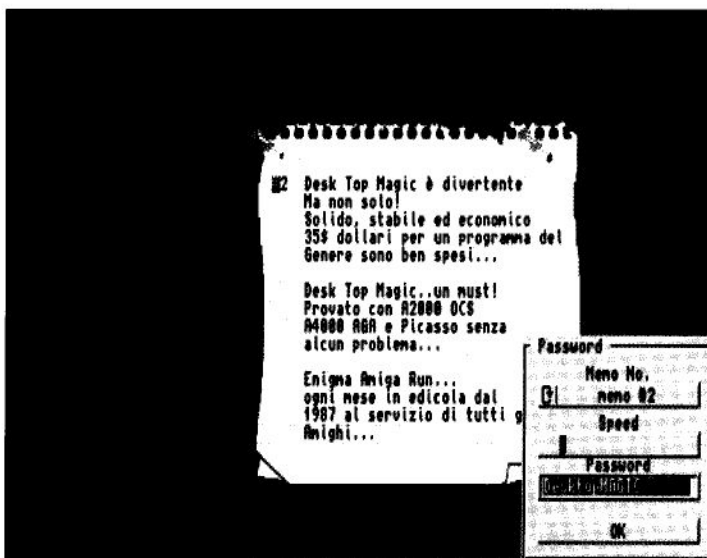
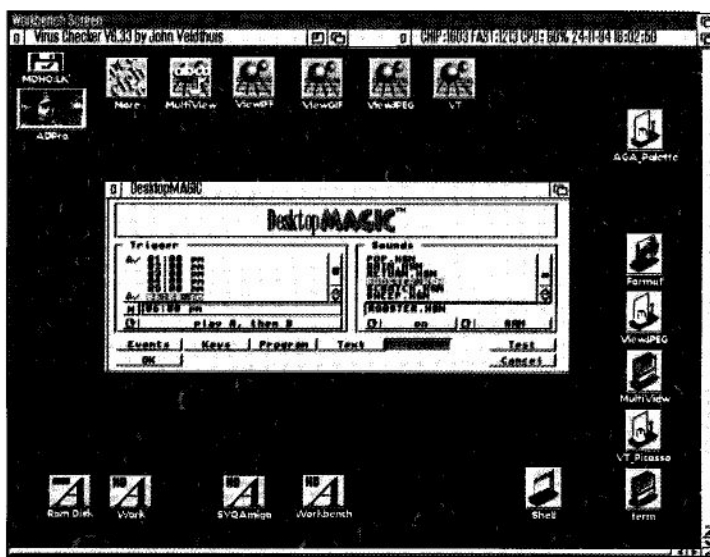
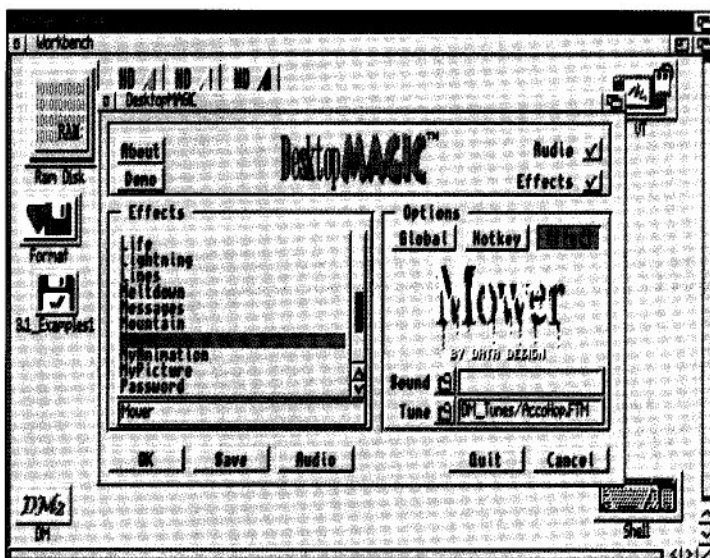
Anche al recente IPISA è stato presentato uno screen blanker, forse una delle utility più superflue ma sicuramente di effetto. Il prodotto che analizziamo oggi è "the state of the art" di tale categoria di programmi. Unisce l'utilità dello screen saver al divertimento di un system sound manager.

Desktop Magic v2.0

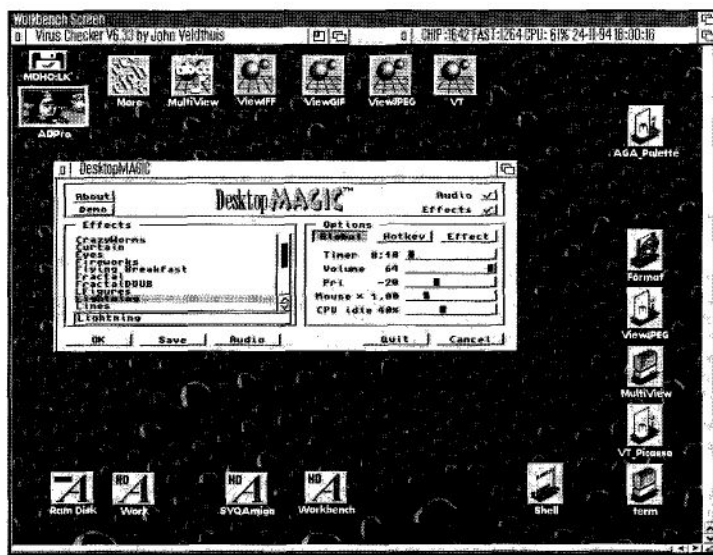
di ***Michele Iurillo***

Non vi nascondiamo che in più di un'occasione abbiamo deriso i nostri colleghi delle redazioni Pc-oriented quando ci presentavano i loro scenografici Screen Saver. La cosa che più ci divertiva era la limitazione delle risorse sfruttate e la grande quantità di spazio su disco rigido occupato (e spesso sprecato) per questi, a volte divertenti, screen saver. Chi come noi ha investito denaro per l'acquisto di una scheda Picasso, ha già avuto a che fare con vari screen saver di pubblico dominio o con il mitico Stxyblank fornito direttamente dalla Village Tronic. Ebbene, Desktop Magic è forse lo stato dell'arte degli screen saver di tutte le piattaforme. Questa dichiarazione è un po' pesante ma basta trafficare qualche minuto con il programma per rendersi conto della sua solidità. In effetti dal disegno sobrio dell'interfaccia sembra di trovarsi dinnanzi ad un prodotto europeo e non americano. Il sospetto è fondato. Pur essendo commercializzato dalla Mediadesk americana il prodotto è frutto del lavoro dei programmatori teutonici della Maxon anche se alcuni effetti sono stati anche scritti dai programmatori

della Media Desk.
Per chi ancora non lo sapesse, la Maxon è forse in questo momento la società più attiva nella produzione di software specifico per Amiga. Maxon Cinema, Maxon C++, Maxon Tools, Maxon Twist 2 sono solo alcuni prodotti della casa germanica introdotti sul mercato tedesco da circa un anno. Una precisa legge impone a tutto il software prodotto in Germania l'utilizzo dell'idioma tedesco per manuali ed interfaccia. Ciò impedisce la commercializzazione di qualsiasi tipo di software proveniente dagli altri paesi. Grazie a questa bella idea dei legislatori tedeschi gli utenti Amiga lavorano da sempre con programmi localizzati. Ora, molte società americane, ammaliate dalla validità dei prodotti della Maxon, stanno localizzando in inglese (e quindi in una lingua più semplice per l'utente medio italiano) quasi tutto il software. E laddove non arrivano gli intraprendenti americani arriva la stessa Maxon. Un prodotto come Maxon Cinema venderebbe sicuramente più di Imagine e forse darebbe fastidio anche all'opulento Real 3D.

Compatibilità

Sembra quasi assurdo parlare di compatibilità vere o presunte di uno screen saver. Ma vista la difficile gestione dell'hardware di Amiga e alla pressoché assente documentazione sulle schede grafiche ci chiediamo come abbiano fatto i programmatori (in questo caso Klaus D. Sommer) a realizzare un prodotto così stabile con le schede video. Se con la nostra Picasso stiamo lavorando con uno schermo Pal lo switch della scheda avverrà senza problemi commutando lo schermo Picasso dove far giocherellare lo screen saver. Diciamo subito che non tutti i salva schermo possono essere utilizzati con le schede grafiche. Alcuni, quelli più complessi, fanno accesso diretto ai chip set (AGA, ECS o OCS), in questi casi la nostra Picasso si comporta in modo impeccabile commutando sullo schermo PAL tradizionale l'effetto speciale. Gli effetti disponibili sono molti, tutti sono documentati in modo chiaro nel manuale che accompagna il dischetto. Vediamone alcuni: Acquarium è un simpatico e pescoso salva schermo con pesciolini colorati e bollicine d'aria.

Ecco uno degli Screen Savers proposti. Poco spettacolare ma sicuramente molto utile. Il modo "Message and Password" permette di bloccare il sistema agli intrusi.

La parte relativa al Sound Manager è decisamente potente. Si possono assegnare suoni ad ogni evento del sistema.

Ecco DeskTop Magic all'opera su un A2000 ECS. In particolare vediamo le informazioni relative ai vari parametri dell'effeto Mover (screen saver).

Ecco il programma in azione su un A4000 dotato di Picasso II. L'effetto di screen saver verrà effettuato alla risoluzione attuale della scheda.

Lighting è un temporalesco momento con burrascose scariche di fulmini e con tanto di tuoni. Worms è ereditato dalla fortunata serie Afterdark dei sistemi Macintosh così come Puzzle e Lines. Il vecchio, ma sempre nei nostri cuori, Pyro (sempre dei sistemi Apple) trova nuova linfa in Fireworks che unisce il suono alla spettacolarità degli effetti visivi colorati. Tutti i vari screen saver possono essere configurati singolarmente aggiungendo eventualmente altre colonne sonore (sono ben cinque quelle disponibili) o altri effetti. Il programma utilizza i normali file IFF anche se si deve avere l'accortezza di rinominarli con un altro suffisso (. HSN). Per le colonne sonore invece non è possibile l'utilizzo dei normali file di tipo Mod (Soundtracker, Octamed, ecc.) anche se a detta degli autori è possibile trovare convertitori MOD to FTM in altri ambienti. La fornitura di suoni, effetti e screen saver è completa ma è possibile servirsi di data disk aggiuntivi per pochi dollari.

About Desktop Magic

Nome prodotto: Desktop Magic

Prodotto da:
Media Desk - 1875 S. Bascom Ave. - Bldg. 116, Suite 204
Campbell, California 95008-2359 - USA
Fax 001-408-374-7596
Internet: mdesk@netcom.com
Compuserve: 73211,660

Distributore europeo:
Maxon Computer GmbH -Industriestr. 26
D-65760 Eschborn Germany

Prezzo: 34$

Configurazione richiesta: Qualsiasi Amiga con almeno 1MB di Ram, Hard Disk o secondo Floppy Drive, sistema operativo 1.3 o superiori.

A favore: effetti per tutti gli Amiga. OCS, ECS e AGA e per la prima volta compatiblità con le schede Video. Picasso, Retina, EGS, Piccolo. Installazione semplice, documentazione chiara seppur in lingua inglese.

Contro: non distribuito in Italia.

Sound manager

Dopo pochi minuti di lavoro si è spinti a sonorizzare tutte le funzioni di Amiga. Funzioni a cui può essere assegnato un suono preciso tra quelli disponibili. All'apertura di uno schermo, magari quello del Workbench, possiamo far suonare il Ta-da! tipico di Windows o ad ogni pressione del Mouse possiamo far riscontrare un "Tick" (Molto utile per chi ha i tasti del mouse un po' consumati). Ma il bello avviene con la tastiera. Ad ogni pressione di un tasto, corrisponde il rumore tipico della macchina da scrivere con tanto di ritorno di carrello. Vi lasciamo immaginare cosa sia diventata la redazione di Enigma Amiga Run dopo l'installazione forzata (soprattutto per testare l'affidabilità del programma con tutti gli Amiga) di Desktop Magic. Ma non è tutto, alle 9.00 il canto del gallo ci ricorda che è ora di destarsi dal torpore mattutino. Alle 11.00 una vocina ci avvisa che è l'ora del caffè.

E così via per tutto il giorno. Anche in caso di mancato utilizzo prolungato del calcolatore, oltre alla partenza del già citato screen saver, un'altro avviso acustico ci comunicherà l'intenzione del nostro Amiga di lavorare senza stare con i "chip in mano". All'apparire di una determinata parola nel nostro WP di fiducia o in qualsiasi altra applicazione ci potranno essere cenni di approvazione (Amiga) o il pianto disperato di un bambino (Commodore).

L'assegnazione dei suoni arriva anche alle singole applicazioni. Permettendo ad esempio un attacco alla Beethoven ogni volta che apriamo Bars & Pipes.

Per finire...

E' la prima volta che si presenta un prodotto di questo genere che non sia proveniente dal sempre attivo mondo del PD. Siamo rimasti piacevolmente sorpresi dalla solidità del programma e dal fatto che gli effetti disponibili sono realizzati per tutti gli Amiga. OCS, ECS, AGA e soprattutto anche macchine dotate di schede grafiche avranno il loro screen saver. La parte relativa al Sound Manager è curiosa ed intrigante e completa il prodotto.

Le novità del nuovo Aminet

Sono davvero numerosi i CD per Amiga disponibili e in arrivo. Dopo CDPD IV ecco il nuovo Aminet realizzato in Europa.

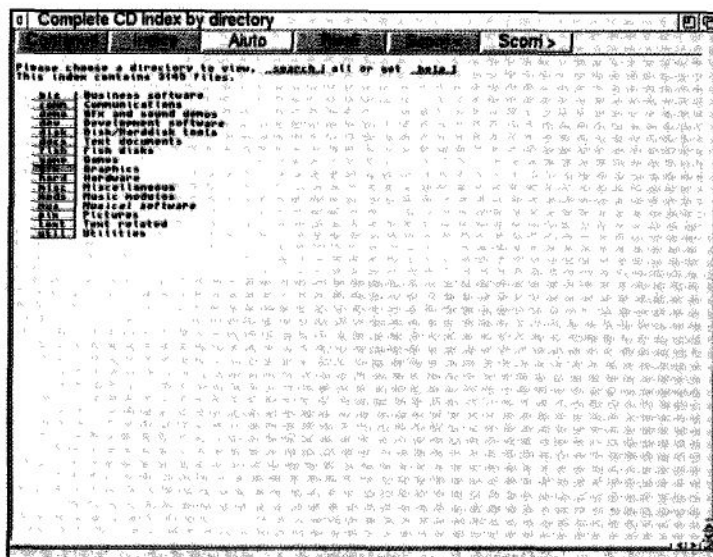
Le novità del nuovo Aminet

*di **William Molducci***

Il vento dell'Europa soffia anche su Aminet, la collection di programmi Shareware che raccoglie il materiale selezionato dall'Aminet Internet Archive. Infatti il terzo volume della serie è stato realizzato in Germania da Stefan Ossowskìs Schatzrube con l'intenzione di produrne ogni tre mesi una versione aggiornata.

Il contenuto del CD è stato selezionato, sistemato ed ordinato da Urban Muller con l'aiuto dei collaboratori Mathias Sceeler, Martin Schulze e Cris Weber, appare quindi chiaro che il progetto ora viene portato avanti da appassionati del Computer Amiga e per finanziare questa iniziativa ogni CD Aminet verrà rilasciato in due versioni: Aminet Gold e Aminet Share.

Le due serie contengono esattamente gli stessi programmi, ma con la serie Gold si aiuta la produzio-

Grazie all'utility "Find" è ora più facile ricercare il programma desiderato.

Volete comprare voi la Commodore?

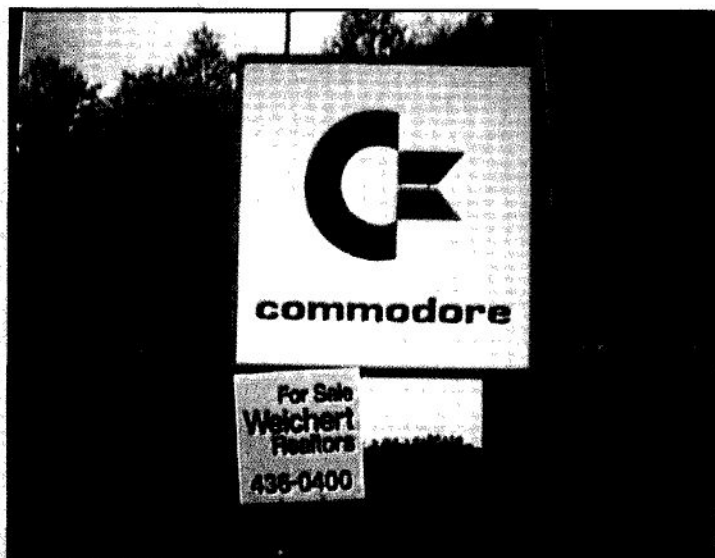



Immagine realizzata dal francese Francois Gastaldo con Imagine 2.0 e Essence I & II.

ne pagando un sovrapprezzo di circa 2 dollari, per quella Share si invitano invece gli utenti ad effettuare un contributo volontario, sotto forma di donazione, da un minimo di cinque ad un massimo di dieci dollari.
Questa iniziativa contribuirà a far sìche continui la produzione del CD tratto da Aminet, e che qualità e quantità dei programmi siano sempre maggiori.

Contenuto

La filosofia degli aggiornamenti di Aminet è quella di inserire in ogni nuova edizione 300 Mbyte di nuovi programmi e riconfermare quelli più richiesti e validi.
Il terzo volume si dimostra notevolmente rinnovato, soprattutto per quanto riguarda le aree dedicate alla grafica, una tendenza questa riscontrata già in altre collezioni simili e che in fondo rispecchia una delle maggiori peculiarità di Amiga.
Anche la ricerca dei file è stata migliorata, così come la predisposizione per un collegamento via Parnet con unità laser quali CDTV e CD32 (in questo caso è d'obbligo l'uso di un drive esterno).
Tramite l'utility "Find" è possibile inserire una chiave di ricerca che effettuerà una scansione sull'indice generale dei programmi del CD (che sono 3.145) e loro descrizione.
Questo comodissimo programma, attiva appositi indici che utilizzano la classica Amigaguide, e permette una ricerca completamente interattiva.
Il ramo del CD è stato ulteriormente razionalizzato e si struttura in sedici-directory principali, rispetto alla versione precedente sono state tolte le aree Info, OS20 e OS30, mentre è stata aggiunta quella dedicata ai Docs.
Quest'ultima contiene alcune note riviste su disco quali Amiga Computing, Amiga Report (aggiornata al numero di Giugno 1994), CD32 Bits e CD32 View.
Sono inoltre presenti numerose recensioni riguardanti hardware e software, tra le tante citiamo quelle dedicate alle schede acceleratrici e di espansione Blizzard, alla scheda grafica Retina BLT Z3 e prodotti quali Multifacecard III, Oktagon 2008 SCSI-II e The A64 Package Versione 3.0.
Tra i programmi recensiti citiamo

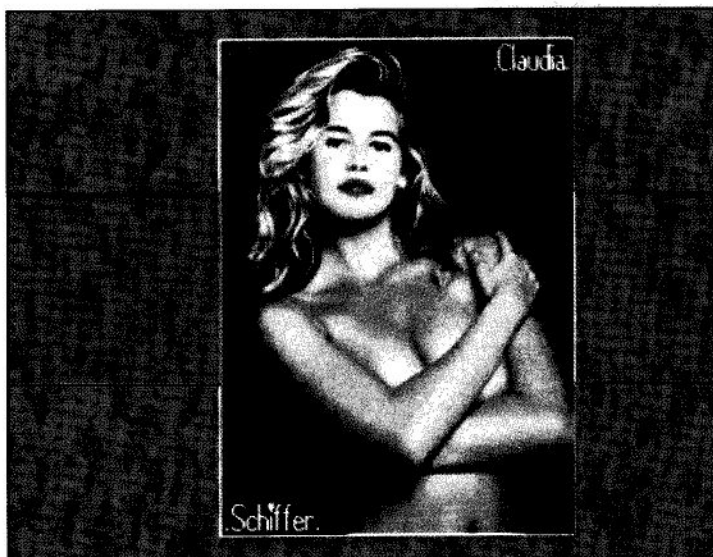
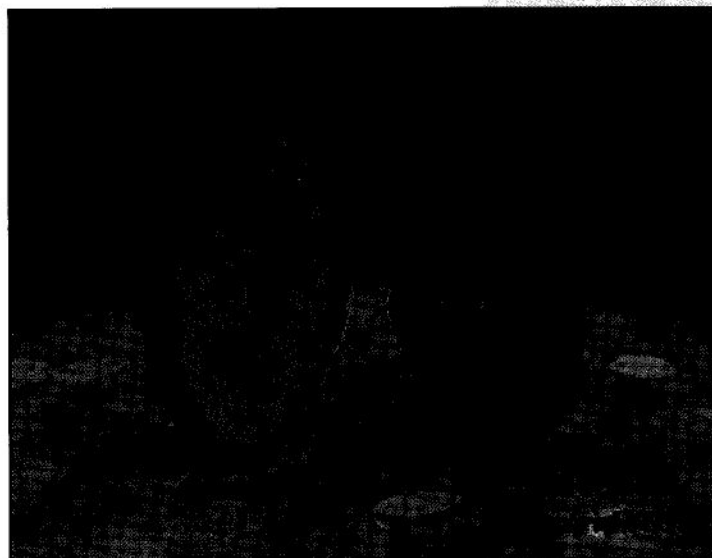
Dirwork 2.0, Gigamem 3.0, Real 3D 2.x (versione 2.35), FastJpeg 1.0 e l'ottimo gioco Sensible Soccer per CD32.
La sezione dedicata alla grafica conferma alcuni pacchetti già presenti nella precedente versione (tra questi Pov-Ray 2.0 e Fractal Generator) ed utility per la scheda grafica Opalvision.
Le novità più rilevanti riguardano utilità per schede grafiche Picasso e Retina, infatti sono presenti ben sei animazioni per Magic Lantern 1.5, il noto programma che gestisce animazioni e ottimamente supportato da queste due schede, viewer per immagini 4, 8, 16 e 24 bit, immagini in formato Pcx e diversi player per animazioni Mpeg.
La parte del leone la fanno però i pacchetti più famosi in ambito 3D e cioè Imagine e Real 3D, sono disponibili un Bugfix per Imagine 3.0 (sia per la versione Amiga sia PC), le librerie per il supporto dell'HAM-8 per Real 3D, numerosi modellatori di oggetti 3D (con versioni separate per processori 68000/020 e co-processore 68881), inoltre è inserito l'importante archivio dell'Imagine Mailing List del periodo che va dal novembre 1993 ad aprile 1994.
Non mancano altre animazioni realizzate con programmi quali Deluxe Paint IV, Vistapro, Lightwave ed Imagine (1.0 e 2.0).
Anche la sotto-directory dedicata ai convertitori presenta ghiotte novità, segnaliamo il modulo per ImageFX per i file in formato Mpeg e quello che converte immagini Tiff in IFF.
Rispetto alla versione precedente notiamo una maggiore presenza di utility per macchine provviste del chipset AGA e importanti aggiornamenti, quali, ad esempio, la versione 42 del famoso T3DLIB di Glenn M. Lewis.
La directory dedicata ai programmi in versione dimostrativa presenta alcune importanti novità, in particolare segnaliamo Wordworth 3 (nel precedente volume era presente la release 2), PageStream 3.0, un tutorial su Lightwave, il Midi sequencer Bars+Pipes e finalmente anche uno dei maggiori programmi per Amiga qualé Scala MM300.
L'area comunicazioni contiene novità soprattutto tra i programmi per BBs, ad esempio Citadel BBs è ora ottimizzato per processori 68020/30 e viene fornito di alcune preziose door, così come il più famo-

Un regalo di Aminet per tutti i Workbench a 24 bit.

Immagine di Mister McNeeley, contenuta in Aminet, realizzata utilizzando quattro diverse fotografie.

Bill Graham per tutti i golosi e Aminet

About Aminet Gold 3

Nome prodotto: Aminet Gold 3

Prodotto da:
SchatztruheStefen Ossowskïs SchatztruheGesellschaft Für Software mbH D-45131Essen Germania

Disponibile presso: Computer Video Center Via Campo di Marte 122 Forlì Tel. 0543-66388/66453

Prezzo: 59.000 lire

Configurazione richiesta: CD-Rom e A570 collegati ad Amiga, CDTV e CD32 con drive esterno o via Parnet con un Computer Amiga

A favore: Rispetto al volume precedente sono stati inseriti numerosi nuovi programmi; migliore razionalizzazione del CD.

Contro: Non é possibile effettuare il boot su CDTV e CD32

so Max's BBs, chi utilizza per la propria Board Tempest BBs potrà invece usufruire di un Bugfix datato Giugno 1994, resta altresì confermata la disponibilità dell'intero pacchetto di Term 3.4, uno dei migliori programmi terminale per modem.
Gli inserimenti di nuovi file si notano un po' in tutte le aree, specialmente in quelle musicali e dei demo, lo stesso dicasi per le utility qui davvero ad uso e consumo di ogni possibile utente.

Appunti

Aminet Gold 3 (e allo stesso modo quello denominato Share) si propone con interessanti aggiornamenti e si distacca notevolmente dal volume precedente. L'inserimento di centinaia di Mbyte di programmi è evidente, così come la loro indubbia qualità ed utilità.
Importanti novità sono presenti anche nell'area dedicata alle immagini dove di segnalano quelle realizzate con Imagine e le "Essence" del volume 2 di Steve Worley, alcune di queste hanno anche avuto una rielaborazione con processi di morphing. Non mancano neppure spiritose digitalizzazioni come quella dell'insegna Commodore con appiccicato il cartello "For sale" o del fantomatico negoziato tra Samsung e Commodore. La comunità Amiga è forte, c'é chi ha voluto continuare questa importante iniziativa e ora sta a tutti noi appoggiarli con tanti Gold-acquisti, dal canto nostro non mancheremo di segnalarvi le nuove uscite con i relativi aggiornamenti.

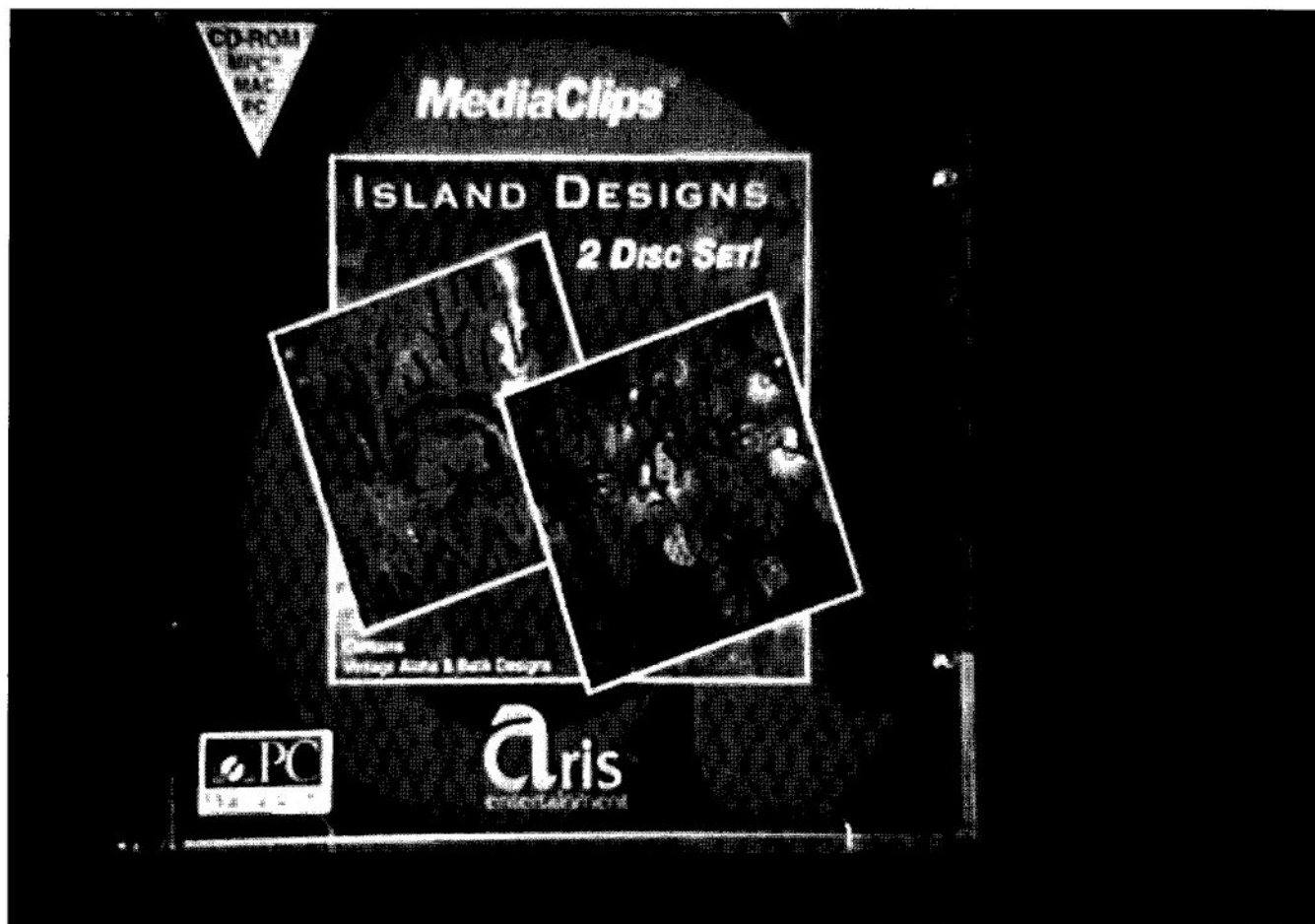
Segue da pagina 6

sentire la propria presenza anche in terra italiana, se necessario. Noi di Enigma ci siamo congedati con la rinnovata promessa di vederci al più presto in quella che diventerà la base operativa internazionale di questa nuova società.
Riassumiamo nel frattempo gli ultimi eventi e "rumori", come raccolti dal vivo, da varie fonti, qui alla fiera.
La Commodore UK sembra sia riuscita a fornire, in base alle dichiarazioni di Pleasance, tutte le garanzie finanziarie necessarie per tentare di convincere i creditori statunitensi, (che costituiscono una parte del rallentamento) a rinunciare nel loro intento di portare il caso via dalle Bahamas, in favore di un tribunale americano, che darebbe loro più poteri.
Alcune voci ricevute nella settimana precedente davano invece la CEI americana come vittoriosa. La società di Amor sarebbe stata invitata dalle autorità bahamensi a firmare un contratto ed a versare una cauzione, non rimborsabile, come preliminare per l'asta.
Ma rumori raccolti in fiera "giuravano" che la CEI, di fronte a tale richiesta si sarebbe addirittura ritirata.
Chiedevamo lumi a Mr. Pleasance, il quale ci diceva che *sembra (e ripetiamo* sembra) che la CEI non sarebbe riuscita a presentare un programma chiaro ai propri investitori, i quali avrebbero ritirato il loro apporto economico. Ci fermiamo qui, anche perché questo è esattamente l'opposto di quanto ci era stato riferito (la Commodore UK ritiratasi, avendo perso il supporto dei propri finanziatori), ribadendo che ormai per la fine di dicembre, primi di gennaio, se veramente i creditori americani si sono acquietati, ed aldilà di eventuali ed ulteriori colpi di scena, verrà stabilita la data dell'asta, atto finale (tremiamo nell'usare questa parola, per paura di un'altra smentita), durante il quale verrà aggiudicato al miglior offerente il diritto di produrre Amiga. Un breve sondaggio tra i vari sviluppatori ed espositori, anche nordamericani, ci proponeva David Pleasance come persona più gradita da tutti, anche grazie al tempo che sta dedicando nell'incontrare tutti gli sviluppatori, piacevolmente colpiti dalla novità, non riportiamo invece i commenti (non sappiamo quanto giustificati) su Alex Amor della CEI. Noi, nel *fare gli auguri a tutti i contendenti*, ci auguriamo invece che vinca colui che, a lungo termine, riuscirà a ripristinare le sorti di Amiga. Per problemi di spazio rimandiamo al prossimo numero l'intero resoconto sul **World of Amiga di Londra**, sperando che riusciremo a ricreare l'incredibile atmosfera cameratesca che ne ha caratterizzato le giornate. Nel frattempo da Londra, Salvatore Stilo e Vincenzo Morra vi porgono i più cordiali auguri (meglio tardi che mai!). Se tra l'altro volete fare gli auguri alla Commodore UK spedendogli una cartolina nella quale, a parte auguri e dati personali, potete riportare il modello di Amiga posseduto, configurazione ed uso, eccovene l'indirizzo:

**Commodore Business Machines (UK) Limited - Commodore House
The Switchback - Gardner Road
Maidenhead - Berks SL6 7XA - UK**

Giusto per far capire (a chi di dovere) che in Italia la comunità Amiga è ferita, ma non morta!

Colore e fantasia al potere!

Prendendo in parola il detto "Chi cerca trova" e basandoci sull'oramai appurata pazienza e costanza di chi vive nel mondo Amiga, abbiamo scoperto tra i molti CD, realizzati per gli ambienti Dos e Windows, un piccolo gioiello che farà felici gli appassionati di grafica, in speciale modo i ray-tracer e chi si occupa di presentazioni multimediali.

Island Designs

di **William Molducci**

Island Design è un CD che si compone di ben due volumi e che contiene pattern e texture (motivi e tessuti) davvero originali e difficilmente reperibili altrove. Il primo volume si intitola "Batik Designs", mentre il secondo "Vintage Aloha" e sono inseriti tutti e due in una custodia che normalmente ne contiene uno soltanto, in questo modo è anche più facile inserirlo nel proprio raccoglitore di CD.

I due dischi propongono duecento appassionate immagini (dichiarazione del produttore, da noi pienamente condivisa), i formati grafici sono PCX 320x240, TIFF 24 bit, BMP 320x240 e 640x480, per cui per utilizzarli in programmi quali Imagine 3.0 della Impulse, Real 3D 2.x o Scala Multimedia si dovrà procedere alla loro conversione con programmi quali ADPro, Image-FX o similari.

Esempio di tessuto proposto in Island Designs.

Tessuto definito "classico" inserito in Island Designs.

Il tema del tessuto è chiaramente il corallo.

Il CD è realizzato in formato ISO-9660 e quindi perfettamente leggibile da CD-Rom, CDTV e CD32; questi ultimi due hardware possono operare anche con il solo drive esterno, necessario per effettuare il boot, ma dato il tipo di impiego è consigliato il loro collegamento ad un Computer Amiga.

Contenuto

Le immagini sono proposte in due risoluzioni diverse, questo comporta un minore rischio di detrimento dell'immagine da parte dei meno esperti e la comodità di non effettuare l'operazione di scalatura, si potrà così scegliere tra i formati 320x240 e 640x480.
Naturalmente, queste immagini sono contenute in aree diverse e quindi facilmente rintracciabili.
Le duecento figure proposte da Island Designs sono di ottima qualità e rispecchiano il lavoro di moltissimi artisti che hanno voluto fornire un valido contributo a tutti quegli utenti sempre in cerca di background inusuali, con in più un tocco di originalità.
Quello che le accomuna è il trattamento e il saggio uso dei colori, il loro abbinamento e la particolare cura dedicata alla stilizzazione di soggetti ispirati al mondo marino, animale e soprattutto parto di fantasie astratte.
Qui nulla è banale o scontato e si nota uno spiccato gusto esotico, che, specialmente in noi europei, ha sempre molta presa.
La fantasia del Ray-tracer si può sbizzarrire nell'avvolgere le figure nei più disparati oggetti solidi o utilizzarle su le pareti di stanze, tende, motivi per pavimenti o soffitti.
La stessa operazione può essere fatta su piccoli oggetti o parti di arreda-

mento quali lampadari, poltrone, divani o anche veri e propri quadri
Il secondo volume si intitola "Vintage Aloha" e contiene immagini dedicate ai più classici stereotipi esotici, come possono esserlo fiori, frutti o temi tipici di isole come le Hawaii, Fiji e Bahamas.
Le immagini sono molto più definite nella presentazione del loro soggetto, l'astrattismo viene abbandonato in funzione di una linea originale e ad effetto, ecco quindi fantasie di ananas, palme ecc; il tutto con l'uso di colori caldi e tinte decise.
Il secondo volume presenta molti esempi di stilizzazione originale e anche piacevoli sorprese che vanno ben al di là del tema utilizzato, questi infatti può essere affrontato in vari modi e in "Vintage Aloha" è senza dubbio efficace.
Chi utilizza Amiga per lavori di post-produzione, titolazione, presentazioni grafiche e grafica 2D, troverà in Island Designs ottimo materiale da usare per sfondi e background, una valida alternativa ai classici stereotipi che oramai da anni vengono utilizzati.
Sorpresa ed impatto ad effetto sono assicurati, naturalmente questo dipende anche dal giusto inserimento nell'opera che si sta realizzando, uno degli errori più grossi è solitamente quello di creare un effetto fine solo a se stesso e completamente slegato dal contesto, quindi occhio e moderazione!
Naturalmente essendo un prodotto destinato al mondo Dos non si potranno utilizzare tutte le aree, in particolare modo quelle del programma di gestione e dei file musicali per Dos e Windows, si dovrà quindi agire soltanto nelle directory in cui sono inserite le immagini, che comunque sono il cuore e l'essenza del prodotto.

Appunti

Island Designs ha due anime diverse e ben distinte, così come in realtà sono il numero dei suoi CD, con Batik Design viene offerto, ad un'utenza mirata, una serie di immagini da utilizzare in presentazioni multimediali o come texture (o brush) per realizzazioni 3D, puntando sull'originalità e comunque sul "non visto".
In Vintage Aloha l'originalità viene un po' meno e questo anche per il fatto che immagini di questo tipo fanno oramai parte della nostra cultura, soprattutto grazie alla televisione, al cinema e alla voglia di viaggiare degli italiani.
Ma in questo secondo CD quello che emerge e colpisce è la spettacolarità dell'immagine, il suo immediato impatto che comunque non transige dall'ottimo equilibrio del disegno, dalle fantasie e dalla originalità della stilizzazione. L'ultima nota positiva viene dal prezzo assolutamente moderato, infatti con sole 50.000 lire, ci si può procurare tutti e due i volumi di questo ottimo prodotto.
Grazie alle varie CD File system, siano queste di pubblico dominio o commerciali, sarà possibile accedere ad una vastissima libreria di CD-Rom concepiti per MS/DOS e Macintosh. In queste pagine continueremo a tenervi aggiornati su tutti i titoli che sarà possibile utilizzare anche con Amiga.

Nel volume Vintage Aloha i riferimenti sono nettamente esotici.

About Island Design

Nome prodotto: Island Designs

Prodotto da:
Aris Entertainment

Disponibile presso:
Computer Video Center
Via Campo di Marte, 122
Forlì
Tel. (0543)66.388
Tel. (0543)66.453

Prezzo: 50.000 lire

Configurazione richiesta:
CD-Rom e A570 collegati ad Amiga, CDTV e CD32 con drive esterno o via Parnet con un Computer Amiga

A favore:
Due CD al prezzo di uno e ottime texture originali

Contro:
Non è inserito nessun elaboratore grafico

Video che passione!

Insieme a Scala MM300 il montaggio video diventa facile e divertente per tutti.

Scala Echo EE100

di ***Roberto Roberti***

Gli amici più cari vi sfuggono? Gli inviti a casa vostra vanno irrimediabilmente a vuoto? La vostra vita sociale è ridotta a zero? Vi siete mai chiesti il motivo di tutto questo? Cercate di guardarvi indietro, fate un esame di coscienza e sforzatevi di ricordare quella serata in cui sottoponeste i vostri conoscenti alla massacrante visione del vostro video amatoriale di tre ore, in formato originale, delle vostre ultime vacanze all'estero. Sì, direte voi, ero alle prime armi, avevo appena acquistato la telecamera e l'entusiasmo era tanto, ammetto che forse qualche scena andava tagliata, per esempio quei sette minuti in cui avevo lasciato accesa la videocamera penzolante al mio fianco, riprendendo unicamente i miei piedi, o l'intera ripresa di quella meravigliosa festa folkloristica (mi sembra che fosse durata solo venti minuti) ma mi sembrava tutto così interessante...

Forse qualcuno di voi si è immedesimato, spero parzialmente, in questa situazione al ritorno da un viaggio entusiasmante e per non fare la stessa fine, a meno che non si voglia liquidare in un solo colpo amici e parenti, è necessario, prima di qualsiasi visione ad altre persone, rendere il video più agile, più veloce, più divertente ma soprattutto più breve.

Per raggiungere questo scopo è necessario effettuare un montaggio del video: ovvero eliminare alcune parti, ridurne in durata altre, modificarne la sequenza ed aggiungere, perché no, musiche e titoli. Per capire l'importanza del montaggio basti pensare che alcuni film, rivelatisi dei flop, una volta rimontati e rimessi in visione hanno avuto ben altro successo. Il montaggio, inoltre, permette di riprendere senza alcuna paura tutto ciò che si desidera, anche per la durata di diverse ore (tutto dipende dalla vostra voglia) e di selezionare solo successivamente quello che, una volta registrato, vale veramente la pena di includere nella versione finale del video. Ma se tutti sono, più o meno, bravi nel riprendere non si può dire la stessa cosa quando bisogna effettuare un montaggio.
Oltre ad una attrezzatura tecnica di buon livello (più avanti vedremo quale), occorrono tempo e pazienza sopratutto se la suddetta attrezzatura si riduce all'accoppiata videocamera + videoregistratore. Ma fortunatamente c'è Amiga...

Cosa c'entra Amiga con tutto questo?

Si sa che quando si ha a che fare con i video, il nostro computer è sempre in grado di rendersi utile ed anche in questo caso è in grado di risolvere diversi problemi inerenti al montaggio dei propri video amatoriali. Naturalmente Amiga è la piattaforma senza la quale nulla sarebbe possibile ma occorre anche del software e qui entra in gioco la società nordica **Scala AS,** già creatrice del mai troppo acclamato Scala MultiMedia MM300.
Il prodotto in questione si chiama Scala Echo EE100 e, insieme a Scala MM300 o Scala InfoChannel IC500 (la loro presenza è necessaria), è in grado di trasformare il vostro Amiga in una potente stazione di video-editing.
Chi possiede Scala MM300 sa già che è possibile aggiungere dei moduli esterni, denominati Ex, che permettono di allargare le funzioni del programma principale: si va dal controllo di lettori CD a programmi aggiuntivi dedicati a particolari funzioni. Ed è proprio questa modularità di Scala (un programma multimediale nel vero senso della parola), che ha consentito la realizzazione di Echo EE100, che altro non è che un modulo esterno abbinato ad un cavo particolare dedicato al controllo della videocamera e del videoregistratore. Completano la dotazione un floppy contenente il software, diversi clip per la produzione dei video e dei demo e un manualetto di circa venti pagine, in inglese, piuttosto stringato ma d'altra parte l'uso è estremamente facile ed intuitivo, come è nello stile di tutti i prodotti della Scala AS.
Come cartolina di registrazione è presente un foglietto della Curiotré di Gallarate (VA), importatrice unica dei prodotti della Scala AS. Va compilato e spedito alla stessa società italiana per poter accedere alla hot-line, essere informati di successivi upgrade, beneficiando di eventuali sconti sui loro acquisti, ed un anno di garanzia.
Ricapitolando, per poter usare il programma è necessario possedere uno dei due prodotti sopra menzionati (MM300 o IC500), una videocamera fornita di presa di controllo a distanza LANC e un discreto videoregistratore, possibilmente S-VHS.
Il vostro Amiga deve essere equipaggiato con almeno tre mega di Ram ed un hard-disk (configurazione minima già richiesta da MM300).
Il cavo in dotazione al programma è composto da una interfaccia da inserire nella porta seriale del computer: da essa partono due cavi, uno terminante con uno spinottino tipo mini-jack da inserire nella presa LANC della camera, e l'altro, con l'estremità contenente un sensore ad infrarossi, da posizionare davanti al videoregistratore per inviargli i comandi necessari per la registrazione. Prima di acquistare il programma bisogna, quindi, verificare che la propria videocamera (o comunque la sorgente video) sia fornita della presa LANC o una compatibile: sono ormai diverse le marche produttrici di videocamere che hanno aderito a questo standard, tra le principali segnaliamo Sony, Grundig, Canon ecc. quindi non dovrebbero esserci grossi problemi. Con questa dotazione hardware è già possibile effettuare i montaggi ma non di sfruttare la maggior peculiarità dell'accoppiata MM300 e EE100, ovvero l'inserimento di titoli e grafica nei vostri video. Per questo occorre possedere un genlock, che permette di miscelare due sorgenti video in una, in questo caso il vostro video e la grafica (testi o disegni) creati con MM300.
Uno degli aspetti più notevoli da segnalare usando tale soluzione è il fatto che il tutto avviene in una sola passata, tecnicamente si dice che il video viene creato in prima generazione: il video, con l'eventuale aggiunta di titoli, viene inviato al videoregistratore una sola volta senza effettuare ulteriori riversamenti. Il risultato è una perdita minima della qualità del segnale originale (o addirittura nulla se si fa uso di apparecchiature S-Video (S-Vhs e Video Hi-8). Il manuale non fa accenno ad alcun genlock particolare, quindi non ci dovrebbero essere problemi di compatibilità ma nei moduli esterni forniti con Scala MM300, per esempio, sono disponibili i "driver" per il G-Lock della GVP, il SuperGen della Digital Creation e per un generico genlock. E' indubbio che la qualità del segnale in uscita dal genlock è di rilevante importanza per la buona riuscita del video. Per un riferimento ai lettori ecco l'elenco dell'apparecchiatura utilizzata per questa recensione:
- Videocamera Sony Handycam Video Hi-8 TR-2000 E
- Videoregistratore Panasonic Super-Vhs FS88
- Amiga 1200 con dieci mega di Ram, 68030168882 50 mhz e hard-disk
- Genlock Microgen Plus Super-Vhs

I diversi moduli di Scala Echo EE100

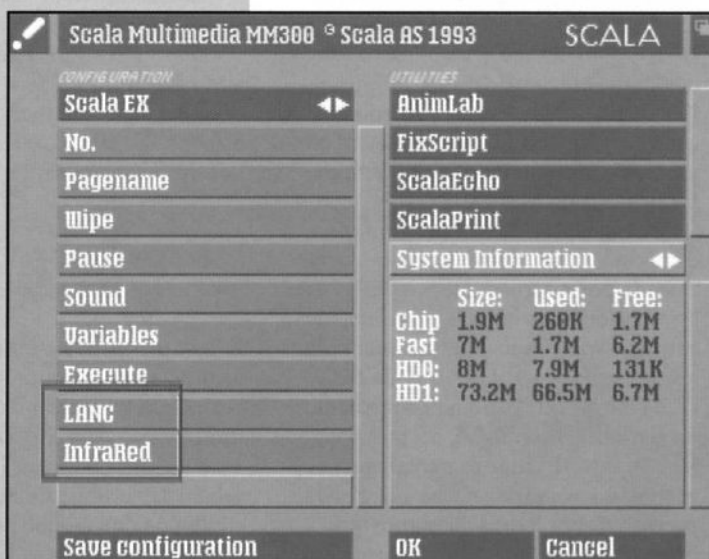
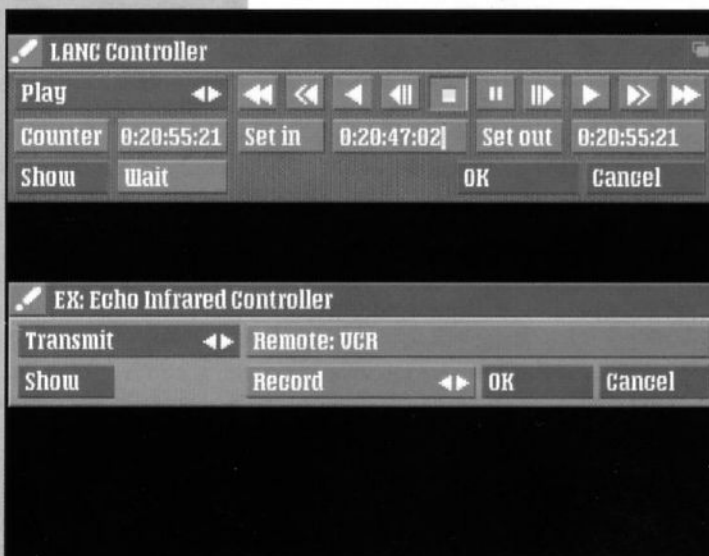
Durante la fase dell'installazione, usando la procedura standard della (fu) Commodore, viene chiesto in quale directory posizionare i due moduli: la scelta è tra i cassetti denominati Ex e Startup. Scegliendo quest'ultimo i due moduli vengono caricati automaticamente al lancio del programma principale e si posizionano tra le colonne disponibili dello schermo riassuntivo di Scala MM300. Agendo sulla configurazione del programma è possibile modificare l'ordine e la larghezza delle singole colonne così da visualizzare, eventualmente, solo quelle desiderate. I nomi dei due moduli sono Lanc e Infrared; essi sono piuttosto ridotti nelle dimensioni e quindi non portano via grosse quantità di Ram. Un terzo programma, denominato ScalaEcho Trainer, viene inserito nella directory Utilities presente nel cassetto principale di Scala. E' possibile accedere ad esso selezionando System dallo schermo principale.

Primo: leggere il telecomando

Il sensore ad infrarossi presente ad una estremità del cavo in dotazione serve

Scala Echo EE100 IR Trainer
Remote_1 | Remote_2
NO. BUTTON NAME
1 Pause
2 Stop
3 Record
BUTTONS
Train | Rename | Repeats ◄ 5 ► | Load remote
Send | Delete | Copy | Save remote

L'utility Trainer in azione (notare in basso il segnale registrato).

I due moduli Lanc ed Infrared (evidenziati in rosso) nell'elenco Scala Ex.

Le schermate dei due moduli Ex: in alto il Lanc e in basso l'Infrared.

per pilotare il VCR, ma per far sì che questo avvenga occorre istruire il programma affinché sia in grado di inviare i giusti segnali. A questo compito pensa il programma ScalaEcho Trainer che, unitamente al sensore ad infrarossi, riesce a leggere i segnali generati dal telecomando del VCR, salvandoli successivamente in un file. I comandi da memorizzare sono, salvo diverse esigenze, solo due o tre: Record, Stop e/o Pause.

I segnali inviati dal telecomando al VCR possono essere anche molto diversi da marca a marca e a questo scopo il programma permette diverse impostazioni per ottenere il miglior risultato.

Il tutto viene poi salvato in un file, il nome del quale viene dato dall'utente. Questo permette di avere a disposizione innumerevoli "driver", ognuno per un apparecchio diverso: lettori cd, altri VCR, tv, ecc. tutto ciò che può essere pilotato da un telecomando!

Secondo: pilotare la telecamera

Tramite il modulo Lanc Controller è possibile pilotare con il mouse la propria telecamera, facilitando di molto la ricerca e selezione dei diversi spezzoni del video che si interessa montare insieme.

Una delle componenti che maggiormente influenzano la qualità del montaggio è data dalla precisione nella selezione del fotogramma di inizio e fine dello spezzone che si desidera utilizzare.

A questo punto entrano in gioco le caratteristiche della propria telecamera: per ottenere i migliori risultati occorre che sia dotata del Time Code, ovvero della numerazione di ogni singolo fotogramma tramite un codice inciso sul nastro video. Grazie ad esso ogni fotogramma ha un suo particolare "indirizzo" e Scala Echo è in grado di leggere questo codice garantendo l'accuratezza "al frame" del montaggio.

La brutta notizia è che sono ben poche le telecamere amatoriali che presentano questa peculiarità: personalmente ho acquistato il modello TR-2000 E della Sony proprio perché è fornita del Time Code, ma per la sua presenza ho dovuto pagare quasi mezzo milione in più.

Per coloro che posseggono una telecamera senza Time Code, e devono quindi affidarsi unicamente alla preci-

sione espressa in secondi, il programma cerca di venire in aiuto tramite dei settaggi definibili dall'utente nei tooltypes dell'icona del modulo. Questi riguardano il "PreRoll" e il "PostRoll", ovvero il periodo, espresso in secondi, di lettura del video da parte della testina prima e dopo lo spezzone desiderato.
Questo permette di inviare al VCR un segnale stabile e di buona qualità senza, però, raggiungere mai la perfezione del singolo fotogramma.
Sullo schermo del Lanc Controller sono presenti tutti i comandi per controllare la propria telecamera: avanti, avanti e indietro veloce, pausa, stop e avanzamento per fotogramma (sempre che la camera lo preveda). Facendo avanzare il video sino al punto iniziale della sequenza, si seleziona il comando Set In e il programma memorizza il Time Code o il tempo trascorso dall'inizio del video; quando si raggiunge la fine di quella particolare sequenza si seleziona Set Out.
Ogni diversa sequenza viene visualizzata sullo schermo principale di Scala MM300 come una riga o pagina.
Naturalmente è possibile sincronizzare le sequenze video con titoli ed animazioni creando degli effetti degni di uno studio televisivo. Il programma è predisposto anche per attendere l'esecuzione di particolari avvenimenti, come la fine di una sequenza o la ricerca della successiva.

Uno dei back-ground forniti con Echo100 'bucato' tramite un genlock.

Terzo: inviare il tutto al VCR

Dopo aver selezionato tutte le sequenze desiderate, aver aggiunto titoli ed effetti è sufficiente selezionare, nel modulo InfraRed, il file contenente i comandi relativi al dispositivo che si intende utilizzare tramite il sensore ad infrarossi (in questo caso il VCR) e dare il comando Record. Magicamente si vedrà entrare in funzione la telecamera, andando avanti e indietro per cercare le sequenze desiderate, il programma, creando i titoli e il VCR, che entrerà in registrazione o pausa a seconda del momento. Il tutto senza ulteriore intervento da parte dell'utente o, meglio, regista!
Scala Echo rappresenta senz'altro una validissima alternativa all'acquisto di quelle costosissime centraline di montaggio dedicate, al limite anche per coloro che non posseggono neanche un Amiga.
Sì, perché l'acquisto di una centralina (seppur sofisticata) non permette certo di aggiungere gli effetti generabili con un programma come Scala MM300. Senza tener conto che la centralina ha un unico uso, mentre sappiamo benissimo cosa è in grado di fare il nostro Amiga. Durante l'uso non abbiamo riscontrato alcun problema: ennesima dimostrazione della qualità dei prodotti della Scala SA. Abbiamo avuto solo un problema di compatibilità con il lettore CD-Rom esterno per Amiga 1200 della Archos (che utilizza la porta PCMCIA): Scala MM300, con i due moduli presenti nella directory Startup, si rifiuta di partire.
Al momento non siamo ancora riusciti a capire il motivo, ma la cosa è risolvibile sfilando, precedentemente al lancio del programma, la schedina dell'interfaccia.
Il costo di Scala Echo in Italia è di circa 350.000 lire IVA inclusa: può sembrare un po' caro e forse lo è, ma dopo averlo utilizzato non si può che pensare che son soldi spesi bene.

About Scala Echo EE100

Nome Prodotto: Scala Echo EE100

Prodotto da:
Scala SA - Waldemar Thranesgt. 77, N-0175 Oslo, Norvegia
Tel. 0047-22-36.13.38

Distribuito da:
Curiotré Srl - Via Varese, 13 - 21013 Gallarate (VA)
Tel. (0331)79.99.50

Prezzo: 349.000 lire (IVA compresa)

Configurazione richiesta:
Qualsiasi Amiga con almeno 3 Mbyte di Ram, Hard Disk, Scala MM300 o Infochannel. Consigliato processore veloce.

A favore:
Semplicità d'uso, precisione nel montaggio (soprattutto con Time Code)

Contro:
Prezzo un po' troppo alto, manuale stringato.

Quelli del Real...

Torniamo ad esplorare l'universo del multimediale, con la nuovissima versione dell'olandese MediaPoint.

MediaPoint v3.6

di ***Paolo Griselli***

L'Activa è in pochi anni diventata il punto di riferimento per una vasta parte dell'utenza Amiga. Reduce dall'incredibile successo riscosso dal noto software di modellazione tridimensionale Real 3D, si ripresenta sul mercato proponendo l'upgrade di un giovane, anche se già famoso, editor per lo sviluppo di applicazioni multimediali: MediaPoint.

Prodotto dalla omonima MediaPoint Int., una geniale software house olandese, si propone come alternativa a niente meno che Scala, ossia il programma che detiene la leadership nel campo delle applicazioni multimediali.

Sotto molti punti di vista si nota una certa rassomiglianza tra i due programmi: Scala ha il merito di aver introdotto tecniche per la progettazione e visualizzazione, tramite l'integrazione multimediale, estrema-

mente potenti e, allo stesso tempo, incredibilmente facili da applicare. È naturale che un tale concerto di potenza e intuitività, sia stato preso come riferimento per lo sviluppo di programmi omologhi.
Sia ben chiaro, comunque, che MediaPoint è tutt'altro che un semplice clone. Esso è infatti dotato di una forte personalità propria, tanto da ambire al posto di antagonista, nel panorama multimediale di Amiga.
Abbandonando l'aspetto epico della faccenda, vediamo di analizzare i "come" e "perché" di un editor multimediale.
Per chi non lo sapesse, un programma come MediaPoint nasce per semplificare, o meglio, rendere possibile l'assemblaggio di particolari applicazioni, dette appunto multimediali.
Caratteristica principale di tali prodotti è la predisposizione alla comunicazione di un messaggio. Miscelando con arte immagini, testi, suoni, ed avvalendosi di strumenti hardware di supporto, essi sono in grado ad esempio, di guidare un utente lungo un percorso logico, fino al raggiungimento della particolare cellula informativa ricercata.
Utilissimo è quindi l'impiego in circostanze specifiche, come conferenze, InfoBox, e via dicendo.
Spesso, programmi simili, vengono utilizzati alla stregua di titolatrici, consentendo una sostanziale riduzione del costo macchina. In questo caso, l'unica loro funzione è la sovrapposizione di oggetti (testi, immagini, ...) a sequenze filmate.
Come accennato, i programmi tipo MediaPiont si avvalgono spesso di harware aggiuntivo. Parliamo ad esempio di LaserDisc, oppure di schede audio e video, nonché di stampanti e via dicendo. Essenziale quindi risulta la dotazione di driver preposti proprio a consentire il dialogo tra programma ed apparecchiatura.
Come avremo modo di vedere in seguito, MediaPoint è sotto questo aspetto molto versatile. Nella sua dotazione sono presenti numerosi driver per la gestione delle periferiche più comuni. Se non bastasse, è possibile contattare derettamente la casa sviluppatrice per procurarsene di adatti alle proprie necessità.
Il flusso logico delle informazioni è gestibile tramite il suo linguaggio, proprietario. Grazie all'interfaccia grafica estremamente intuitiva, all'utente non è nella maniera più assoluta richiesta la conoscenza di tale idioma.
L'applicazione nasce grazie a pochi click del mouse: l'uso della tastiera è veramente limitato al minimo indispensabile.
Per non annoiarvi, finiamo qui la panoramica sul prodotto, passando velocemente all'analisi più specifica delle funzioni e degli strumenti in dotazione.

Confezione ed installazione

Il miglior biglietto da visita per un programma che si rispetti è la cura riposta nell'imballaggio. Nel nostro caso, le premesse sono delle migliori.
Il programma ci è pervenuto in un solido scatolotto contraddistinto da una immensa "i" (il logo di MediaPoint). Sul retro fanno bella mostra di sè numerose schermate esemplificative del software.
All'interno trovano posto i dischi (6) programma ed accessori, il manuale e la cartolina di registrazione. Facciamo notare che, al momento del ricevimento della cartolina compilata, la Activa si preoccuperà di inviare informazioni addizionali su upgrade, hot-line, ecc.
Il manuale, rilegato ad anelli, è un esempio di praticità e buon gusto.
Rigorosamente in lingua inglese, è composto di dieci capitoli per un totale di oltre duecento pagine.
All'interno, seppur in bianco e nero, sono presenti numerose illustrazioni riferite agli argomenti trattati di volta in volta.
Nonostante la mole, la lettura è risultata veloce e per niente impegnativa. Questo dovrebbe tranquillizzare chi si affaccia per la prima volta in un ambiente multimediale di questo tipo.
Gli argomenti vengono affrontati con gradualità, partendo dalla semplice distinzione trà "menù" e "gadget", fino ad arrivare alla definizione di aspetti complessi della programmazione.
Per finire, facciamo notare la presenza di tutorial atti a rendere il programma immediatamente operativo.
Passiamo all'installazione.
Nel disco 1 del set in dotazione troviamo l'installer standard Commodore. Esso ci permette di selezionare cosa e dove verrà installato sul disco fisso. La procedura completa ha portato via solo qualche minuto: sono stati installati circa 9 Mb di software, tra eseguibili, font e data disk.
Parleremo piu approfonditamente in seguito del software.
Concludiamo con le risorse minime richieste dal sistema: Amiga con Kickstart 1.3 o superiore, 1 Mb chip ram, 1 Mb fast ram. Caldamente consigliati sono 2 Mb di chip e tanta fast, nonché un hard disk.
Il test è stato eseguito su di un A2000 (3.1), 16 Mb fast ram, 1 Mb chip ram, 2 hard disk (tot. 160 Mb), 68040/30 Mhz e scheda grafica Picasso II).
Durante le prove non si è mai verificato un crash del sistema.

Ambiente operativo

Con un doppio click sulla sua icona, entriamo nell'ambiente di sviluppo di MediaPoint.
Notiamo subito la suddivisione dello schermo in due aree ben definite: l'area script e l'area oggetti.
La prima è una sorta di grande lista vuota, nella quale dovremo inserire il tipo di oggetto necessario per svolgere una particolare funzione.
Risulta così molto semplice organizzare il flusso di eventi, sequenziali o meno, che costituisce la nostra applicazione.
Nella seconda parte sono stipate le icone raffiguranti i diversi eventi disponibili. Con un semplice "click e drag" possiamo prelevarle ed inserirle nella detta lista per formare lo script.
Nella parte bassa dello schermo troviamo i due enormi bottoni "parent" e "play". Il primo serve per scalare i livelli della lista (come in una directory); il secondo invece esegue script in memoria.
Al contrario di Scala, MediaPoint fa uso di alcuni menu a tendina, dai quali è possibile richiamare alcune funzioni più o meno importanti. Oltre ai soliti "load", "save", "cut" ecc. trovano posto alcune funzioni particolari. Ci è piaciuta, per esempio, la possibilità di poter richiamare un programma esterno, sia esso già in esecuzione o meno, semplicemente assegnandolo ad una voce di menù. Altra funzione particolare attivabile da menù è lo Scheduling, ossia l'utilizzo interattivo dell'orologio di sistema ad esempio per attivare una particolare applicazione in un dato giorno, ad una data ora ecc.
Menzioniamo per finire lo Script-Manager, praticamente un sottoprogramma che assolve diversi compiti. Il primo consiste nel copiare tutte le risorse necessarie a rendere uno script

Il pannello per la definizione dei Buttons. Tramite il solo utilizzo del mouse è possibile assegnare ai diversi bottono presenti nella pagina funzioni anche complesse (gestione del flusso del programma).

Il pannello About di Mediapoint . Notate le informazioni riguardanti la release del software e la diagnostica del sistema.

In figura è riportata una parte dell'immensa collezione di pittogrammi pronti per l'uso in chioschi informativi, o applicazioni simili.

eseguibile con il player, su di un supporto a scelta, tipo un disco, una directory, ecc. Per evitare spiacevoli sorprese, si occupa anche di misurare l'ingombro dello script, con le relative risorse, nonché di verificare la presenza dei file richiesti.

Icone

Torniamo ad esaminare la parte destra dello schermo, e cioè le icone. Come detto esse costituiscono i pilastri della nostra applicazione, dal momento che è tramite loro che potremo gestire grafica, suono, testi e periferiche esterne.

In linea di massima è possibile distinguere questi oggetti in tre categorie, in base all'ambito di impiego: gestione risorse Amiga, gestione risorse esterne e flusso delle informazioni.

Iniziamo col trattare le risorse proprie di Amiga. Troviamo quindi l'icona ANIM, preposta alla gestione di animazioni in formato ANIM 5, 7, 8. Le opzioni a disposizione consentono di definire i frame per secondo, il numero di loop e se l'animazione dovrà essere caricata completamente in memoria o dovrà essere visualizzata da hard disk.

Esiste anche un altro formato supportato, cioè il CDXL (proprietario CDTV), che contempla l'uso di audio sincronizzato. Per la sua gestione è disponibile l'apposita icona CDXL.

Passiamo all'icona PAGE. Essa assolve al compito più importante, ossia consente la creazione di pagine video contenenti testo e grafica. Ad ogni pagina può essere associata una transizione, tra le ottanta a disposizione, sia in ingresso sia in uscita. Più avanti ci dilungheremo sul Page Editor. Aggiungiamo solo che sono supportate immagini in standard IFF (incluso AGA e 24 bit), e che in futuro sarà disponibile un loader per file JPEG.

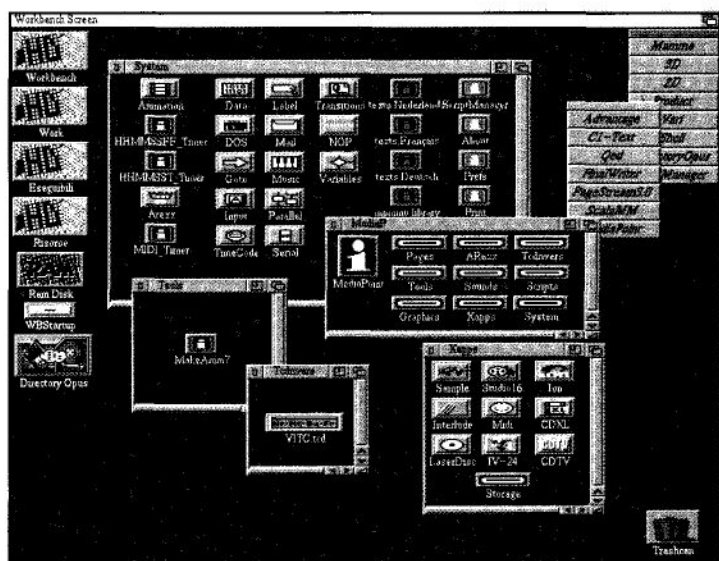
L'icona MUSIC permette la riproduzione, con l'hardware Amiga, di brani musicali in diversi formati. Sono supportati moduli in standard DSS (GVP), FutureComposer, JamCracker, MarkII, NoiseTracker, ProTracker, SoundMonitor e SoundTracker (15 e 31 sample).

L'icona SAMPLE consente la riproduzione di file musicali digitalizzati, a condizioni che siano in formato 8SVX o FutureSound. Le opzioni a disposizione sono volume, fade in, frequenza, balance e nr. di loop. Anche qui è

disponibile l'opzione "play from disk", per un sostanziale risparmio di ram.
Le icone DOS e ARexx servono per il controllo di operazioni a livello di sistema operativo, in particolare di programmi in multitasking con MediaPoint.
Passando alla gestione delle risorse esterne (Xapps), troviamo per prima l'icona CDTV. Essa ci consente di gestire il CDTV Commodore come se fosse un normale player audio CD. I parametri definibili sono molti e si riferiscono tutti al controllo del disco ottico (play, stop, rew, ff), nonché ad alcuni effetti tipo fade in/out. E' inoltre possibile controllare, come su di un CD reale, il brano da riprodurre, nonché la traccia di partenza e di arrivo.
L'icona ION permette il controllo del RV321 Canon, un visualizzatore di immagini acquisite con la camera digitale Canon ION/Xapshot. Con l'ausilio di detto strumento e di un genlock è possibile, tramite MediaPoint, sovrapporre a immagini statiche digitalizzate la grafica di Amiga.
Altra apparecchiatura supportata è la IV-24 (GVP), la nota scheda multifunzione dedicata alla grafica. L'icona dedicata (IV-24), è legata ad un apposito pannello, con il quale è possibile controllare le principali funzioni della periferica (PIP, frame buffer, key, ...).
Procedendo oltre, l'icona MIDI controlla le apparecchiature che fanno uso di tale standard per la comunicazione.
Sempre in campo musicale troviamo l'icona STUDIO 16, per la gestione dell'omonima scheda della SunRize.
Per finire non poteva mancare la gestione di lettori ottici e VCR, possibile tramite l'icona VideoDisc/VCR. Sono supportati i seguenti modelli: Pioneer (mod: 2200, 4100, 4200, 4300, 6000, 6010, 8000), Philips (mod: 405, 410, 835), NEC PC VCR, Sony (mod: 1200, 1500(P), 1550(P), 1600(P), 2000,3300P, 3600D, Umatic (9).
Agli utenti registrati è possibile ricevere il Kit di sviluppo per nuovi Xapps personalizzati, direttamente dalla MediaPoint Int.
L'ultima categoria di icone è dedicata al flusso delle informzioni.
Icone come GOTO, LABEL e GLOBAL KEYS, consentono di spostarsi a comando nelle varie parti della lista, richiamando i pezzi di script necessari in una data occasione.
Come accennato, lo script è organizzato per livelli, come la directory di un disco. Tramite le due icone SERIAL e PARALLEL è possibile creare sublivelli. Un livello SERIAL è una normale lista nella quale gli oggetti vengono mandati in esecuzione l'uno di seguito all'altro. Al contrario un livello PARALLEL consente l'esecuzione contemporanaa di più oggetti (es: visualizzazione di un'animazione e riproduzione di un brano precampionato). È possibile controllare con precisione assoluta il timing degli eventi in parallelo, tramite l'apposito requester time-code.
Segnaliamo la presenza dell'icona NOP, utile solo per rendere lo script più semplice da leggere.
Le ultime due icone che citiamo sono TIMER e VARIABLE. La prima genera il segnale timing, che verrà utilizzato per la sincronizzazione di eventi o dispositivi esterni. È possibile definire la sorgente come interna (Amiga clock) o esterna. Le temporizzazioni supportate sono: MIDI time code, tempo reale (hh:mm:ss:t), SMPTE/EBU. È inoltre specificabile il time rate (PAL 50 fps, NTSC 60 fps).
La seconda gestisce il pannello per la definizione delle variabili globali e locali, nonché di espressioni matematiche e branch (if-goto/gosub/goprev/gonext).

Il pannello thumbnails. Può essere richiamato da ogni load requester: la sua utilità è estrema specie se si possiede una vasta collezione di file grafici.

Page Editor

Dedichiamo uno spazio separato a questo editor in quanto parte pressoché indipendente dal resto del programma.
Si può accedere al page editor tramite menù, oppure tramite l'icona page.

L'imponente dotazione di MediaPoint. I moduli Xapps costituiscono il collegamento con le periferiche esterne.

Quest'ultima ci consente di selezionare direttamente un file grafico come background sul quale lavorare.
L'oggetto più semplice che si possa inserire in una pagina è la finestra. All'interno di essa possono essere inseriti svariati tipi di oggetti quali testo, immagini, pulsanti, tutti caratterizzati da uno specifico effetto di transizione.
Una efficace gestione dei file grafici consente il veloce ridimensionamento e remap di brush. Se si opera con un numero di bitplane inferiore, l'immagine può essere rimappata cercando di utilizzare al meglio i colori disponibili. Grave mancanza è l'impossibilità di eseguire un dithering per migliorare la resa a video. Una nota di merito all'implementazione del thumbnail requester, ossia pannello raffigurante le miniature dei file grafici contenuti in una directory, richiamabile dal load requester.
Le finestre possono essere dotate di attributi particolari, quali la semitrasparenza o il bordo tridimensionale (utile per la creazione di bottoni interattivi).
La gestione del testo è piuttosto avanzata. In ogni finestra è possibile definire l'allineamento e i margini. Per quanto riguarda i caratteri si possono utilizzare diverse tipologie di font anche scalabili. L'algoritmo di antialiasing è buono anche se limitato ad un solo livello.
Abbiamo notato purtroppo che la velocità di refresh del testo è molto bassa, nonostante si operi su una macchina piuttosto veloce.
Utilizzando combinazioni di caratteri particolari, è possibile comunicare al programma di aggiornare ad ogni esecuzione il testo della finestra, magari inserendo la data corrente, un nuovo testo e così via.
Il colore, il tipo di font ed ogni attributo del carattere può essere modificato da lettera a lettera.
Una finestra può essere utilizzata come bottone, ossia interattivamente per richiamare eventi particolari o parti dello script. Anche qui il controllo è superbo. È possibile definire il tipo di azione, una eventuale hotkey, nonché un suono particolare, il tutto tramite un unico requester (per tutte le finestre), e senza praticamente premere un solo tasto sulla tastiera.
Passiamo, alle transizioni.
Ogni oggetto in una pagina è associabile ad una transizione, ossia ad un particolare effetto video tipo fade, dissolve, wipe, crawl e via dicendo. Il tutto per abbellire la presentazione.
Rispetto a Scala si nota una qualità purtroppo inferiore, specie per quanto riguarda la velocità della transizione.
Gli effetti a disposizione sono circa quaranta per ogni singolo oggetto. Possono essere applicati singolarmente alla finestra, al testo o al brush, sia in ingresso sia in uscita.
Chiudiamo il capitolo con una nota di demerito.
Nonostante sia riportato sulla documentazione, non esiste un comando per visualizzare la preview di una pagina da questo editor. È necessario salvare il tutto su disco ed eseguire la visualizzazione dallo Script Editor.
Troviamo molto pesante questa mancanza, specie al pensiero di dover sviluppare applicazioni abbastanza complesse, saltando da un editor all'altro con esasperante frequenza.

About MediaPoint 3.6

Nome prodotto: MediaPoint 3.6

Prodotto da:
MediaPoint Int. - Nieuwendam 10 - 161 AP HOORN
The Netherlands

Distribuito da:
Activa Int. - The Netherlands - Tel. +31 20 691 1914
Fax +31 20 691 1428

Disponibile presso:
Tecnical Support - Via Anfossi, 15 - Milano - Tel./Fax 02/55.01.43.83

Configurazione richiesta:
Amiga, Hard Disk (9 mb liberi), 3 Mb FAST RAM, 1 Mb CHIP RAM
Chip set AGA e processore veloce consigliati.

A favore:
Estrema versatilita' e semplicita' d'uso. Potente linguaggio di programmazione. Funzioni di scheduling e supporto ARexx. Documentazione completa ed esaustiva. Dotazioni accessorie di qualita' (font, clip, brush, sound,...). Affidabilita' e compatibilita' con l'hardware in nostro possesso. Assistenza post vendita e sviluppatori. Continuo rilascio di upgrade e di moduli aggiuntivi.

Contro:
Impossibilita' di eseguire il dithering su immagini a molti bitplane.
Mancanza della preview nel Page Editor.
Manuale e programma in lingua inglese.

Impressioni d'uso e conclusioni

MediaPoint è un ottimo programma, sia per quanto riguarda la solidità sia per la facilità d'uso. Fatta eccezione per un paio di nei (la mancanza del dithering per le immagini a "molti" bitplane e della preview nel Page Editor), tutte le funzioni sono state implementate in maniera assolutamente impeccabile.
Il confronto con Scala non è nè vinto nè perso.
Nonostante il primo approccio sia piuttosto incerto, una volta entrati nell'ottica del programma tutto diventa semplice ed intuitivo.
Le possibilità non sono esagerate; non si è voluto ricercare l'incredibile, ma "solo" l'indispensabile per soddisfare i bisogni di un'utenza professionale.
L'applicazione ideale verso cui tende MediaPoint è il multimediale puro, ossia la creazione di sistemi di navigazione all'interno di quantità molto vaste di dati.
Il suo linguaggio di programmazione e la complessità degli script superano sicuramente di qualche lunghezza le possibilità di Scala.
Per quanto riguarda l'aspetto upgrade, siamo favorevolmente colpiti dalla politica di distribuzione dell'Activa e dal supporto della stessa MediaPoint Int.: raramente si trovano prodotti così ben supportati.
Parlando in termini filosofici, se Scala è la Tesi, MediaPoint non potrà che essere l'Antitesi: dallo scontro dei due nascerà la Sintesi, ossia il software definitivo (Hegel insegna...).

Musica frattale? Sì, grazie!

Arrivato quasi in sordina in redazione, questo è da considerarsi uno dei prodotti musicali più interessanti degli ultimi tempi.

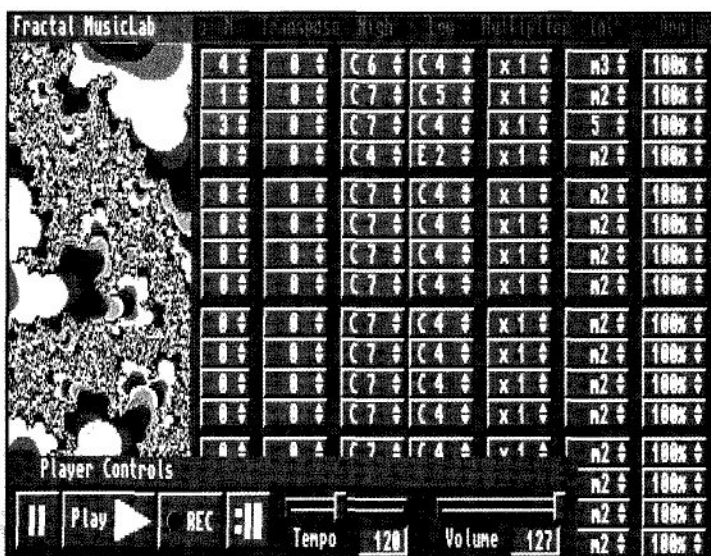
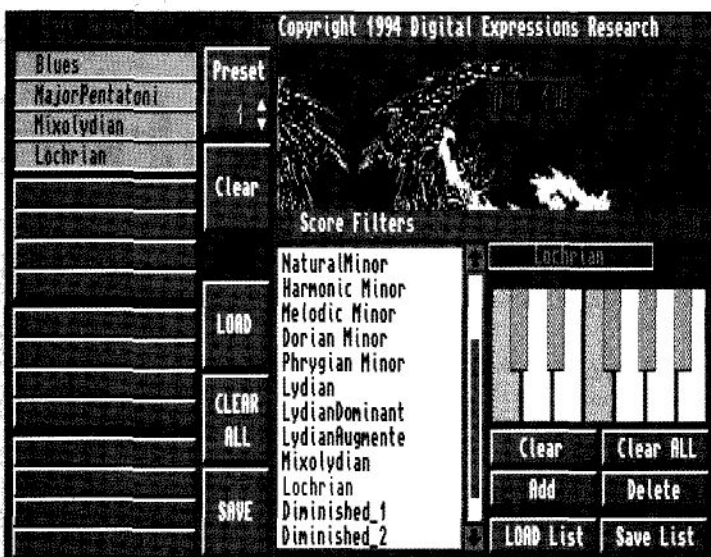
Fractal Musiclab

di ***Marco Milano***

Ma come suona un frattale? Beh, dipende. Dipende innanzitutto dal frattale. Questo innovativo programma dell'americana Digital Expression Research permette di creare musica utilizzando speciali algoritmi frattali, ma anche di trasformare in musica un qualunque frattale che gli proporremo, con la curiosità di sentire "come suona".

E siccome il frattale può essere proposto in formato IFF, nessuno ci vieta di generare musica con immagini non frattali: i musicisti più romantici vorranno di certo sentire come suona la foto digitalizzata della propria fidanzata...

E' possibile anche caricare immagini IFF e trasformare in musica le nostre foto preferite; per trarne i valori musicali il programma ne modifica i colori secondo la Palette base di Fractal Musiclab.

Nella finestra grande, la Generation Prefs, si decidono cose fondamentali come il numero di strumenti, gli intervalli fra le parti ecc. In basso a sin., i controlli simil-registratore per eseguire le Sequence.

Attraverso questi potenti filtri si può assegnare una scala di base ad ogni strumento, dando uno "stile" alle note frattali.

Confezione, caratteristiche, requisiti e manualistica

La confezione (come è sempre più di moda a causa dei costi e dello scarso rispetto per le foreste delle ingombranti scatole di cartone) è formata dallo stesso manuale del programma, inserito in una sovraccoperta di plastica nelle cui tasche laterali troviamo due dischetti, la cartolina di registrazione ed un foglio con la descrizione di altri programmi della stessa casa.
Tra questi ricordiamo "Video Music Box", un programma simil-SuperJAM! dedicato alla sonorizzazione video/multimediale tramite stili musicali, attualmente in upgrade e che verrà recensito su queste pagine non appena ne sarà rilasciata la nuova versione.
Le caratteristiche principali di Fractal Musiclab sono indicate, oltre che sulla copertina, sul foglio pubblicitario: possibilità di comporre brani sino a sessantaquattro voci su sedici canali, di generare infinite variazioni utilizzando le "IFS" (Iterated Function Systems), di caricare immagini IFF-ILBM e convertirle in musica, di editare la musica risultante tramite Editor grafico, e di salvare i risultati come file MIDI Standard o in formato SMUS.
Inoltre, è possibile registrare esecuzioni Real-Time che saranno processate attraverso trentadue preset, definire numero di voci, altezze, densità di note, durata, intervalli minimi ecc.
I requisiti minimi richiesti sono 2 MByte di RAM e AmigaOS 1.3 o superiore; raccomandati Hard Disk, interfaccia MIDI e scheda acceleratrice.
Il manuale, di circa cinquanta pagine, è organizzato in otto capitoli più un utile indice analitico. Il primo capitolo è dedicato a requisiti, installazione e preliminari; il secondo descrive l'organizzazione del programma, il terzo è dedicato a 5 Tutorial, il quarto descrive nei particolari le varie finestre, il quinto è dedicato all'Editor musicale, il sesto a teoria e filosofia del programma, il settimo all'uso avanzato con metodi di composizione sperimentali, e l'ultimo dà indicazioni su letture per approfondire l'argomento.
La lettura del manuale è molto istruttiva, spesso al livello di un trattato scientifico; alla qualità degli approfondimenti fa però da contraltare la scarsa chiarezza e la dubbia utilità dei Tutorial, che non riescono a rendere più accessibile la complessità

della materia e si limitano a elencare stringatamente la sequenza dei gadget da attivare per raggiungere qualcosa di udibile (nemmeno lontanamente paragonabile alla musica presente negli esempi).
Alcuni Tutorial non si capisce nemmeno dove vogliano arrivare: dopo aver eseguito pedissequamente le operazioni descritte, non troviamo la spiegazione dell'effetto musicale raggiunto, dell'utilità o del contesto in cui applicare quanto imparato!

Siamo in fase di Rendering: a più di 300.000 iterazioni, la funzione IFS sta generando un meraviglioso frattale fiorito!

Carichiamo il software

Non è presente alcuna utility di installazione su hard disk, nonostante questo sia consigliato; il manuale afferma semplicemente che dovremo copiare programma e directory varie in una directory creata su HD: ci sembra veramente troppo poco.
Una volta installato il software, basterà cliccare sulla sua icona e ci troveremo di fronte alla schermata principale, purtroppo rigorosamente in media risoluzione NTSC (640x200).
Nel grigio dello schermo è presente una finestra già aperta, denominata "Score Generation", che permette varie operazioni, ed una finestrella inamovibile in cui viene indicata in tempo reale la posizione del mouse, sotto forma di coordinate orizzontali (da 0 a 639) ed altezza della nota corrispondente alle coordinate verticali (da Do0 a Si9).
E' possibile aprire, anche tramite comodi shortcut da tastiera, numerose altre finestre contemporaneamente, ognuna dedicata ad un diverso aspetto della generazione frattale e musicale. Tale organizzazione modulare ci sembra molto azzeccata, in quanto permette di tenere aperte le finestre di utilizzo più frequente, spostandole nella posizione più ergonomica per le nostre esigenze di lavoro.
Ma prima di descrivere il funzionamento dei vari stadi di generazione e dei filtri musicali rappresentati nelle varie finestre, diamo uno sguardo generale alla filosofia del programma.
L'idea di base su cui è stato costruito questo programma è che la musica è composta di iterazioni e variazioni su temi: basti pensare al "canone", la forma musicale in cui la stessa melodia viene ripresa in tempi diversi da più voci (esempio classico: Frà Martino Campanaro...), alle ripetizioni di un ritornello in una canzone, al tema ripetuto e variato in una sinfonia, ai "Leit-Motiv" di un'opera lirica, o alle "serie" sempre ripetute della musica dodecafonica o contemporanea in genere...
Ebbene, in matematica le funzioni iterative per eccellenza sono le funzioni frattali: tutti noi conosciamo le splendide immagini che questi algoritmi possono generare, ma dobbiamo ricordare che di per se stesse le funzioni frattali non sono grafica, ma matematica. Come tutte le funzioni matematiche, si limitano a generare numeri in risposta ad altri numeri che forniamo in input; siamo poi noi ad utilizzare questi valori come coordinate spaziali e valori di colore, in modo da generare della grafica.
Nessuno dunque ci vieta di utilizzare gli stessi numeri per generare, invece di grafica, della musica: musica frattale!
Le peculiari caratteristiche delle funzioni frattali, che in grafica danno le immagini a noi ben note, in musica daranno origine a sequenze di note con svariate iterazioni, più o meno "nidificate", ovvero a ripetizioni di determinate melodie, che opportunamente trattate possono originare ottima musica.
Il "trattamento" consiste nell'applicazione di leggi che stabiliranno cosa i valori generati andranno a rappresentare in musica (altezza della nota, volume, strumento utilizzato...) proprio come in grafica rappresentavano coordinate, valori RGB, luminosità ecc. Dovremo poi stabilire dei "limiti", affinché i risultati siano musicalmente corretti: tonalità e scala di riferimento, limiti di altezza ecc., daranno senso alla musica generata dalle funzioni frattali costringendola, in limiti che il programma permette, di cambiare a nostro piacimento, sperimentando vari gradi di "costrizione" e di "libertà" da imporre alla musica risultante.

La generazione

La sequenza di base per giungere ad un brano musicale è la seguente: da un "IFS Code" (funzione iterativa) viene generata una "Score" (rappresentata anche graficamente come immagine frattale), dalla quale attraverso le leggi imposte dai "Filter" (note permesse, scale, accordi...) sarà generata una "Sequence", che è la musica vera e propria, editabile attraverso l'Editor grafico come in un qualunque Sequencer.
Un Filter agisce su una singola parte musicale; se abbiamo deciso di generarne più d'una, potremo utilizzare un filtro diverso per ciascuna (ad esempio imporre l'uso della scala Blues alla parte del basso e della scala Locria alla parte della chitarra solista), sino a 16: l'insieme dei Filter per le varie parti viene chiamato "Preset", e può essere caricato e salvato indipendentemente.
È possibile saltare la generazione della Score a partire dall'IFS Code caricando direttamente un'immagine (frattale o meno), che sarà utilizzata dal programma come Score. Questo è stato permesso principalmente per poter utilizzare, nella generazione

musicale, dei frattali prodotti da funzioni matematiche diverse dalle IFS.
Per i matematici, accenniamo che le IFS utilizzate dal programma sono Sistemi composti da Trasformate Affini (tra 2 e 20), ognuna con la sua Probabilità Associata; ogni Trasformata può essere rappresentata in 2D come sei Coefficienti ed una Probabilità; tutti i Coefficienti per tutte le Trasformate, più la Probabilità Associata, formano il Codice IFS (IFS Code), che da solo basta a definire l'immagine (e lo Score) risultante.
Per i non addetti diciamo che in pratica un IFS Code è un po' come il "seme" da cui vengono generate le immagini nei comuni programmi di generazione frattale: ognuno rappresenta univocamente l'immagine risultante.
Tornando sulla terra, il programma permette anche di agire sui vari Preset in tempo reale, "filtrando" la musica risultante dal frattale in modo diverso al tocco di un tasto. Questo consente interessanti performance, in cui alla musica pseudo-casuale vengono imposte dall'esecutore regole musicali e tonali diverse al tocco di un tasto!
Infine, la Sequence risultante può essere ritoccata nell'Editor musicale, aggiungendo i tocchi finali per farne un brano completo e "sensato", per poi essere salvata come file MIDI o SMUS.

Le finestre

La finestra principale la troviamo già aperta, è la "Score Generation". Presenta numerosi gadget, molti dei quali sostituiscono delle opzioni da menu: da qui si può caricare e salvare lo Score, definire dei limiti grafici entro i quali sarà eseguita la generazione della Sequence, ritagliare una porzione "interessante" del frattale ed espanderla a tutto schermo, ma soprattutto si può eseguire il "Rendering" di un IFS Code, generando lo Score tramite una serie di iterazioni, il numero delle quali è indicato in tempo reale.
Una volta raggiunto un numero sufficiente di iterazioni (almeno 15.000), potremo interrompere il Rendering e passare alla fase di generazione della Sequence. Su un Amiga 40001040 in 10 secondi vengono eseguite circa 77.000 iterazioni; valori superiori ad 1.000.000di iterazioni sono sconsigliati, in quanto i punti convergono totalmente sugli attrattori delle funzioni, limitando la varietà.
Abbiamo poi la finestra "Sequence Manager", con la quale gestire più Sequence contemporaneamente, limitate solo dalla disponibilità di memoria: è possibile selezionare quella attiva, editarla e salvarla in SMUS o MIDI.
La finestra "Orchestration" serve ad assegnare le parti ai vari strumenti: potremo assegnare un suono IFF interno di Amiga o un canale MIDI ad ognuna delle sedici parti, settare il Volume delle stesse, ma purtroppo non possiamo cambiare i Patch MIDI tramite messaggi di Program Change.
La "Sequence Generation" è la responsabile della magica trasformazione da grafica a musica: contiene gadget per generare la Sequence a partire da un'immagine o Score, per concatenare più Sequence, per aggiungere nuove parti, e per stabilire il valore (quarti, ottavi...) della nota minima utilizzata.
La "Sequence Generation Preferences" ha importanza pari all'altisonanza del nome: tramite questo "finestrone" possiamo settare i parametri fondamentali di trasformazione della Score in musica. Potremo decidere il numero di voci per ogni parte, l'eventuale trasposizione, i limiti di altezza consentiti ad uno strumento (ad es. per una parte di basso è saggio settare dei limiti... bassi!), densità e durata minima delle note, ed intervallo minimo tra due voci della stessa parte. Molto completo, ed indispensabile per realizzare qualcosa di veramente "musicale".
La "IFS Code" permette di editare numericamente i valori dei coefficienti delle Trasformate; tale operazione è possibile anche graficamente, spostando i vertici dei triangoli che rappresentano gli "attrattori" delle funzioni con il mouse.
La "Score Filters" serve ad editare i filtri: è rappresentata da una tastiera di pianoforte, sui cui tasti possiamo cliccare per decidere quali note saranno permesse e quali invece filtrate. È già presente una lista esaustiva di scale: Maggiore, Minore, Blues, Pentatonica, Lidia, Locria... Insieme alla finestra "Edit Preset", permette di decidere a quali parti applicare i filtri e di salvare il tutto come "Preset".
La finestra "Player" presenta i consueti gadget simil-registratore, con i quali far partire l'esecuzione della Sequence, registrare l'esecuzione in tempo reale di variazioni dei filtri, variare Tempo e Volume del playback.
Infine, la "Sequence Editor" merita un po' di spazio in più: si tratta di un vero Editor grafico, in cui la Sequence apparirà nella consueta rappresentazione a barre.
Selezionando tale finestra avremo accesso ad un set di menu a tendina dedicati, molto completo: selezione del tipo di dati MIDI da visualizzare (Pitch Bend, Aftertouch ecc.), Zoom, Trasposizione, addirittura quantizzazione sino a 1164 con terzine; operazioni di Cut&Paste; variazioni applicabili alle note selezionate come Inversione delle altezze o dei volumi, Permutazioni cicliche, esecuzione Retrograda; una completa gestione di tutti i Control Change più usati (Modulation, Breath, Foot, Pan, Portamento); possibilità di Remap dei dati MIDI, settaggio della Note Release. Siamo a livelli di vero Sequencer dedicato (con risoluzione di 240 ppq contro i 192 di Bars&Pipes!).
Abbiamo testato a lungo il programma, sperimentando approfonditamente le varie opzioni, ed abbiamo trovato una fonte inesauribile di interesse, riuscendo, una volta padroneggiate le varie opzioni, a creare della musica originale di qualità molto elevata.
Abbiamo trovato molto valida l'applicazione di alcuni filtri che meglio si prestano al carattere pseudo-casuale delle note generate dai frattali: l'utilizzo del filtro "Blues" ci ha permesso di creare improvvisazioni molto interessanti, dal "feel" degno del bluesman più malinconico.
Ottimi i filtri basati sulla scala Pentatonica: è possibile creare musica etnica orientale con una verosimiglianza impressionante.
Molto valide anche alcune scale molto usate dai maggiori chitarristi, come la Locria o la Misolidia.
Un'utilissima caratteristica non abbastanza evidenziata nel manuale è la possibilità di eseguire un Play diretto della Score senza aver prima generato la Sequence: in questo caso il programma provvederà alla generazione immediata, ma in più, durante l'esecuzione, potremo vedere in tempo reale un cursore spostarsi sulla rappresentazione grafica del frattale, così da avere immediata percezione di "come suonano" le varie zone dell'immagine!

La sezione di Editing grafico è completissima, con caratteristiche degne di un Sequencer professionale. Peccato che la visualizzazione della musica non sia all'altezza delle potenti opzioni: non è possibile visualizzare contemporaneamente più di due ottave di estensione, e le varie parti sono rappresentate da una lettera dell'alfabeto e da un colore, non dal nome dello strumento assegnato. La cosa è esteticamente piacevole ma fonte di grossa confusione.
Pensate dover editare un brano composto di sedici parti... Sarebbe stato utile allungare la finestra di visualizzazione in modo da poter vedere più estensione: una parte di pianoforte normalmente supera le due ottave, ed ora come ora non è possibile tenerla tutta sotto controllo!
Inoltre, i vari dati MIDI come Pitch Bend, Modulation, Pan, sono tutti rappresentati come barrette del colore della parte, senza poter capire di che evento si tratta.
Ma più in generale la grafica del programma lascia a desiderare: niente look 3D stile 2.0, risoluzione NTSC, finestre che occupano presto tutto lo spazio non lasciando vedere lo schermo con il frattale; per un programma realizzato nel 1994 si poteva e doveva fare di più, permettendo almeno di aprire lo schermo nella risoluzione del Workbench.
Altro particolare frustrante è che la variazione dello strumento MIDI è possibile solo dall'Editor grafico, in cui potremo inserire messaggi di Program Change con una procedura molto goffa che ricorda il vecchio Aegis Sonix. Poter decidere il Patch da utilizzare prima di generare la parte relativa ci sembra fondamentale. così come poter ascoltare il suono prima di inserire il Program Change, e non ci capacitiamo di come ciò non sia stato previsto nella finestra di Orchestrazione: una grossa mancanza in confronto alla qualità del programma e delle numerose opzioni presenti.
Una nota negativa meritano senz'altro i Tutorial: si sente la necessità di esempi che rendano più chiaro come varierà la musica al variare delle infinite opzioni presenti, o che riescano perlomeno a far intuire come siano stati realizzati gli ottimi brani di esempio presenti sotto forma di file MIDI.
L'utente che non ha voglia o tempo di leggere interamente il manuale e sperimentare per ore i vari settaggi, gradirebbe certamente qualche indicazione che gli spieghi il contrasto tra l'ottima musica presente negli esempi e le quattro note stonate che si riescono a generare seguendo gli stringati Tutorial.
La ragione di tale contrasto è nei valori di Default nella finestra di Generation Preferences (la più importante, in cui viene deciso quali strumenti suoneranno, con quante voci, con che estensione, densità di note e distanza tra le voci), che sono settati su "quattro strumenti con esattamente gli stessi parametri", il che produrrà quattro voci che eseguono all'unisono una sola parte monofonica, da cui le "quattro note stonate" che si odono sinché non si impara a modificare appropriatamente tali valori. senza alcun aiuto al riguardo da parte dei Tutorial. Un Tutorial dedicato a questa finestra ci sembra indispensabile.

About Fractal Musiclab

Nome Prodotto: Fractal Musiclab

Prodotto da:
Digital Expressions Research
W6400 Firelane 8 - Menasha,
WI 54952 -USA

Distribuito da:
Non distribuito

Prezzo: non disponibile

Configurazione richiesta:
2 Mbyte RAM, AmigaOS 1.3 o superiore.

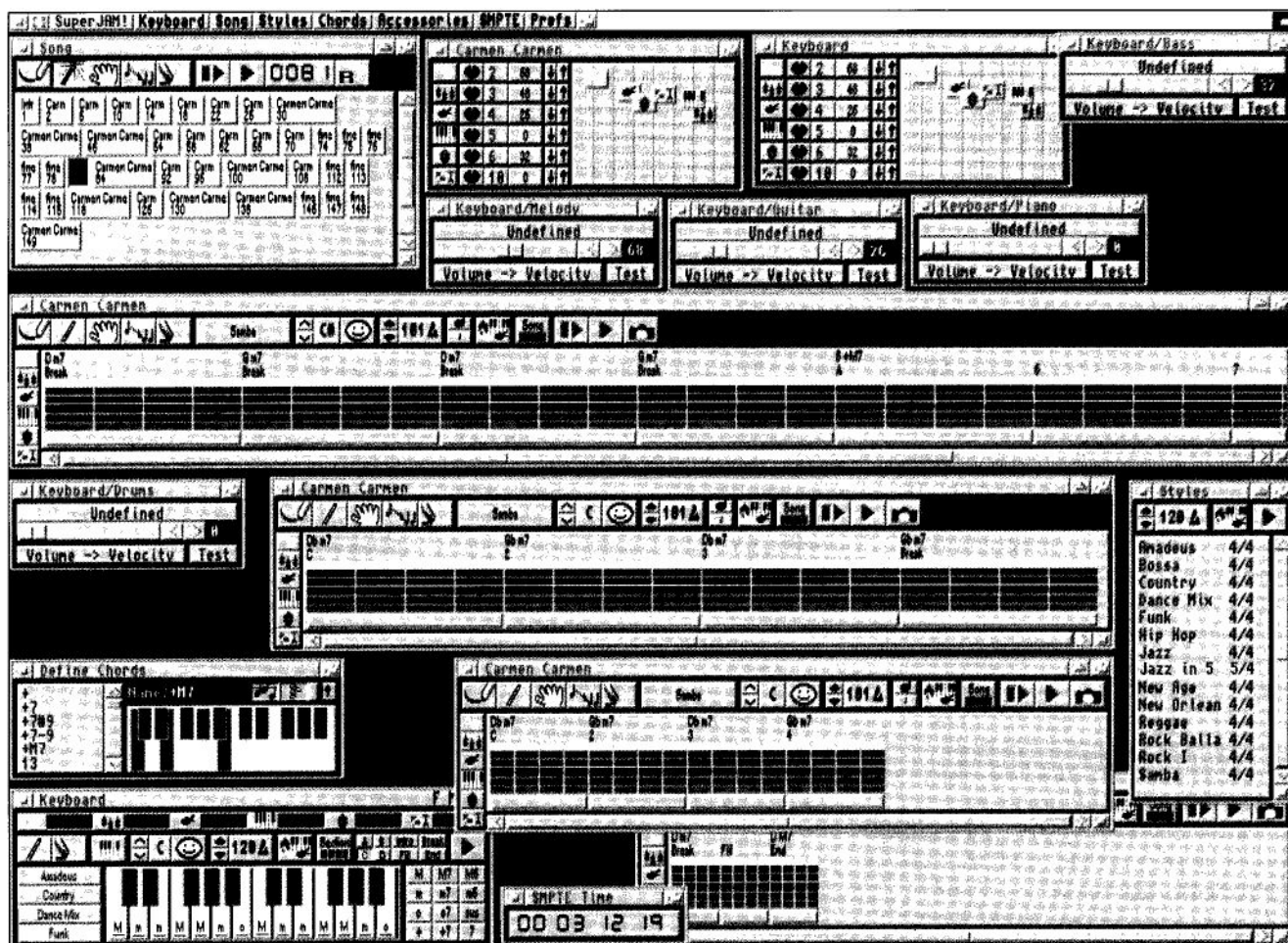
A favore:
profondità del software, numero opzioni, interesse infinito, creatività, originalità musicale.

Contro:
grafica primitiva, scoraggia all'inizio, tutorial inadeguati.

Conclusioni

Concludiamo dicendo che ci troviamo di fronte ad uno di quei software che all'inizio scoraggiano, ma se si ha la pazienza di approfondirne la conoscenza danno soddisfazioni sempre crescenti, ed in questo caso veramente incomparabili: creare della musica totalmente originale, indirizzarla secondo il nostro volere, produrre melodie dal sapore etnico apparentemente autentico, ma che sappiamo essere frutto di matematica e grafica, riuscire ad estrarre dei brani deliziosi a partire da una massa incomprensibile di note pseudo-casuali o da un'immagine che ci affascina, sono soddisfazioni vere per il musicista ma anche per l'hobbista.
Per chi poi si interessa di ricerca nel campo della musica generata da elaboratore o in generale di musica contemporanea, si tratta di uno strumento utilissimo per i propri esperimenti: pensate a cose come lo studio della musica generata da linee geometriche (rette, cerchi, linee ascendenti che generano progressioni, armonie statiche generate da rette parallele) o addirittura a brani per chitarra e per flauto generati dall'immagine di una vera chitarra ed un vero flauto.
In definitiva un programma la cui profondità e le cui infinite possibilità superano ampiamente i difetti riscontrati, migliorati i quali ci troveremmo di fronte ad un capolavoro.
Creare un rapporto tra la bellezza figurativa della grafica, quella interiore della musica e la bellezza razionale della matematica, non è cosa di tutti i giorni!

L'arte di arrangiarsi con SuperJAM!

Il prodotto che ha fatto la fortuna della Blue Ribbon Soundworks: SuperJAM! un arrangiatore nato e prosperato su Amiga e approdato sulla sponda Windows con successo e qualche limitazione. Si sa... il multitasking.

di ***Michele Iurillo***

Era l'estate del '92 quando affrontammo la prova di quella che era allora una grandissima anteprima. SuperJAM! è stato "portato" su altri sistemi, è stato migliorato (la versione 1.1 tuttora da considerarsi stabile anche con il 3.0).

Per chi ancora non lo sapesse questo prodotto fa parte di quella categoria denominata "software arranger". Questi programmi hanno stimolato moltissimi utenti a realizzare in proprio brani inediti. Grazie a SuperJAM è possibile realizzare in pochi minuti pezzi in "stile", arrangiando le vostre progressioni armoniche in modo infallibile. Basterà quindi immettere una serie di accordi (minori, 7me, 11me, diminuite) e scegliere uno stile di esecuzione (Jazz, Funky, Samba, Rock, Bossa ecc.), al resto ci penserà il vostro Amiga guidato da SuperJAM!.

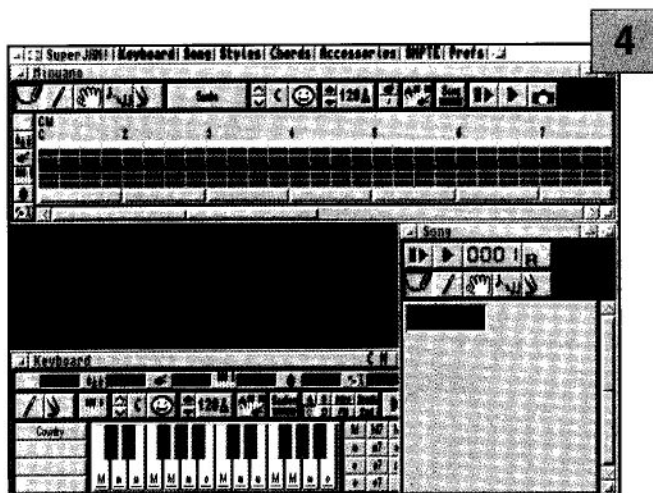
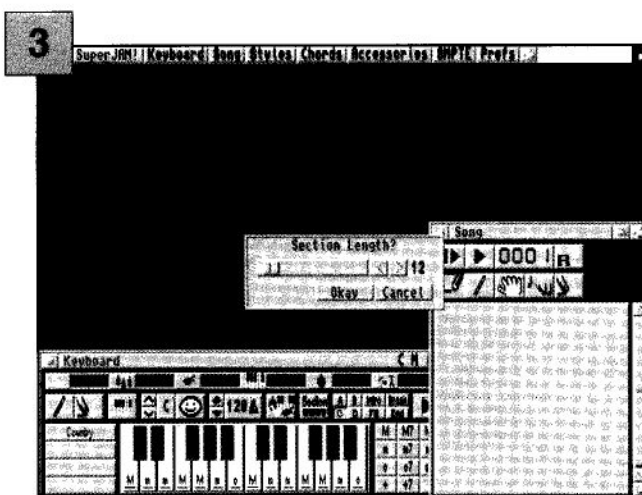
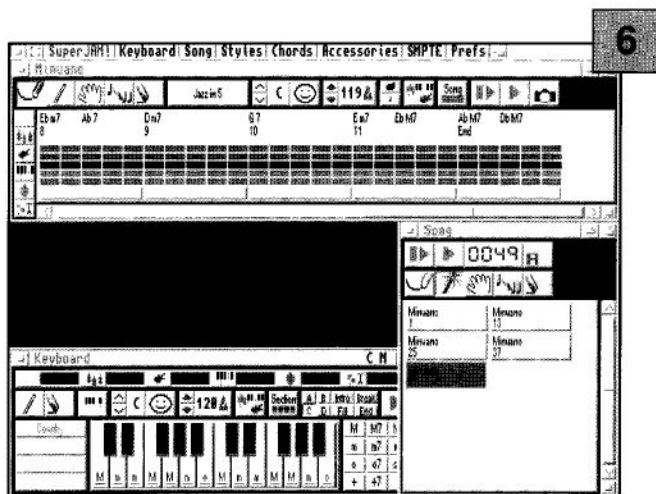
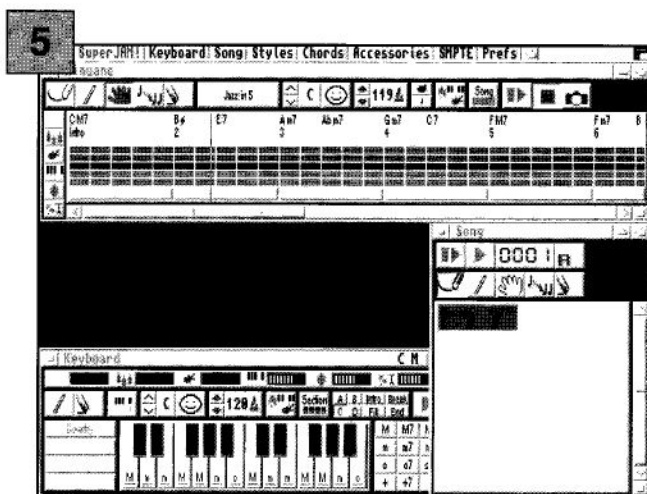
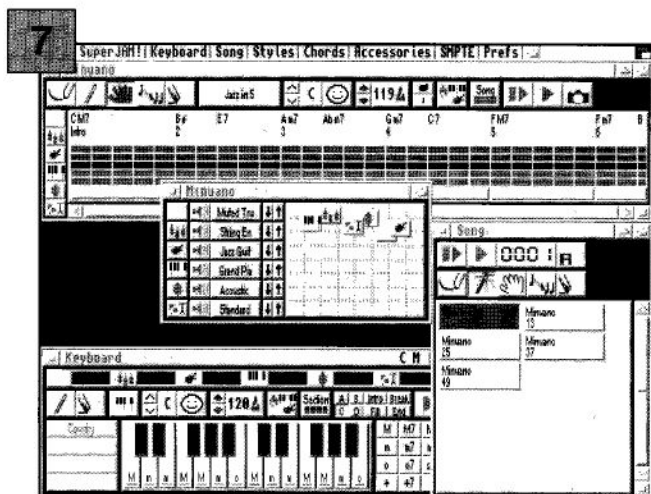
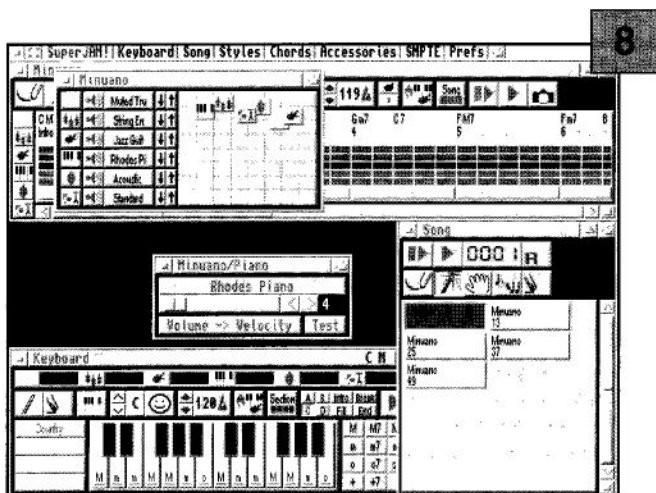
Quello che serve, oltre al pacchetto originale, per seguire questo tutorial è la presenza di una periferica Midi o di una scheda audio tipo One-Stop-Music Shop. Potrete provare con i suoni interni di Amiga ma poi non vi lamentate per il risultato. Il programma gira senza problemi anche su Amiga non accelerati, a patto che vi sia un mega di chip ram e un mega di fast ram disponibile.

Oggi vedremo come si crea un motivetto "jazzato" e come si salva in formato Midi, con queste piccole "note" potrete finalmente capire alcune doti nascoste del programma che il manuale tende a minimizzare per dare maggior risalto ad altre potenti possibilità del programma.

Buon divertimento!

Dopo il doppio click di rito sull'icona di SuperJAM! ci troviamo a "contatto" con la madre di tutte le finestre. Infatti è da qui che tutto il programma si controlla in tutte le sue finestre e tutti i suoi menu. Vediamoli brevemente: SuperJAM!, Keyboard, Songs, Stlye, Chords, Accessories, SMPTE, Prefs. Cliccando con il tasto sinistro, contrariamente a quanto siamo abituati, apriremo la finestra relativa. Ogni finestra ha i suoi menu. Da qui potete intuire la quantità di possibilità che il programma ci offre.

La finestra Keyboard è sempre attiva. Sin dall'ingresso nel programma. Per attivare la finestra Song invece bisogna cliccare sulla barra dei menu (ricordiamo con il tasto sinistro) proprio su "song". A questo punto con l'ausilio della matitina (modo Edit) facciamo click sopra il quadro della finestra Song. Ci apparirà un requester per la richiesta del nome della sezione. Una Song, lo ricordiamo, può essere composta da una o più section.

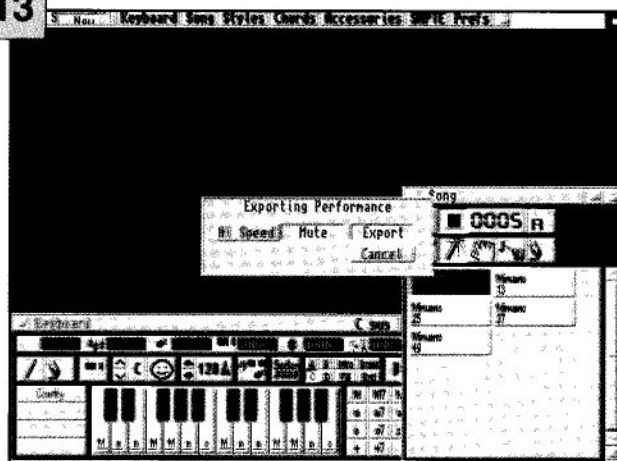
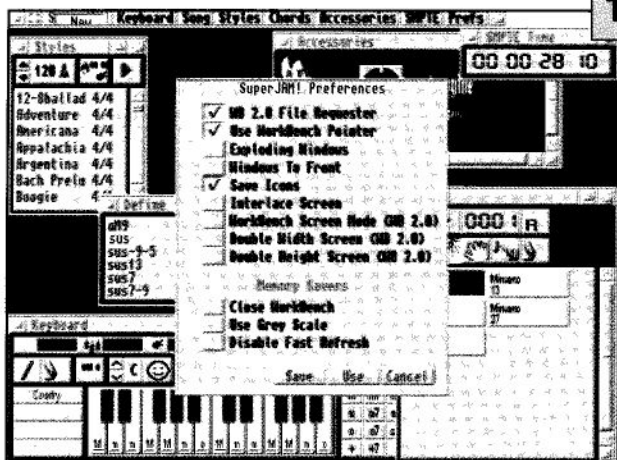
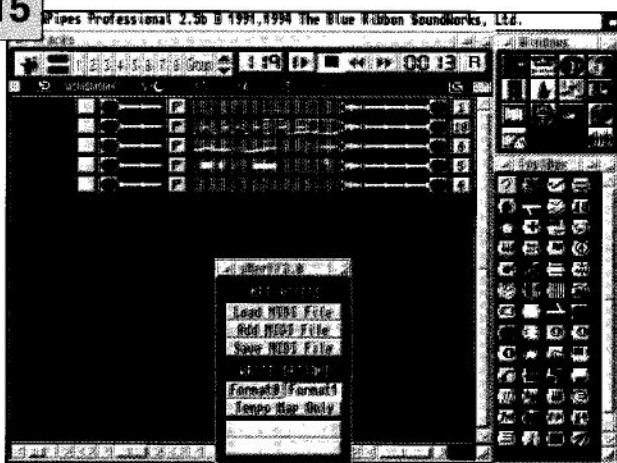
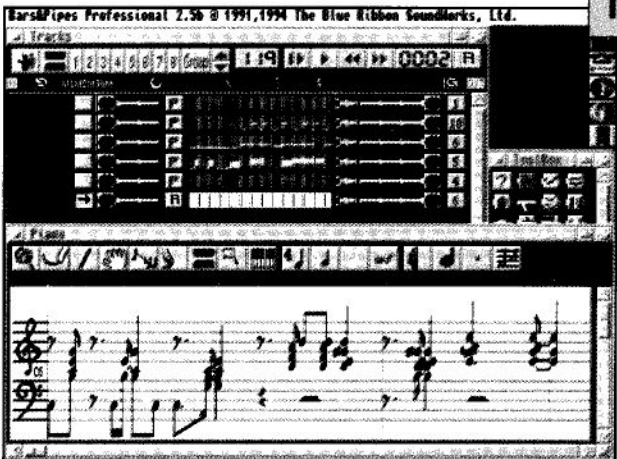
La seconda richiesta da parte del sistema è relativa alla richiesta di battute da utilizzare per la sezione. Noi andiamo al classico dodici battute. Per aumentare o diminuire il numero delle battute utilizzate il mouse o i tasti del cursore.

Ora, dopo aver compiuto la variazione sulle battute, andiamo in modo edit utilizzando prima la bacchetta magica. Portiamoci con il mouse sul riquadro rosso e facciamo doppio click in rapida successione sino alla visualizzazione del grosso finestrone pieno di gadget colorati. Questo finestrone rappresenta una section.

La fase successiva sarà l'inserimento degli accordi. Si può procedere in due modalità. Caricando direttamente gli accordi dalla libreria già predefinita (Superjam/Chords/#?. Chords) come l'esempio in figura. Oppure inserendo direttamente gli accordi in successione. Per fare questo portarsi in modo edit (taglierino) e premere vicino alla parte superiore della prima battuta contrassegnata dal numero 1. A questo punto appare una tastierina. Scegliete prima la nota e poi l'accordo da una lista che vi verrà proposta.

Dopo aver realizzato la prima section è possibile duplicarla per ottenere la song. Si possono inserire variazioni come ad esempio la coda nell'ultima section. Per la copia utilizzate l'apposito tool denominato duplicator.Per fare qualche esperimento è possibile inserire cambi di tonalità ed altre cosette. Fate riferimento al manuale per queste cose.

Per rendere il brano più personalizzato è possibile riorganizzare la band. Aggiungendo o togliendo strumenti o cambiando le patch del sintetizzatore. È possibile organizzare band differenti per ogni singola section o stile.Questo permette con un po' di fantasia di avere "momenti" acustici ed elettrici. Alterando la patch del piano con un transpose e qualche altro piccolo accorgimento possiamo creare nuove ed interessanti sonorità uscendo dai canoni dello stile prescelto. Per esempio provate a far suonare una samba con strumenti più tradizionalmente legati al Jazz: risulterà tutto molto piacevole...

Per dare un ritmo più forzato nella parte pianistica, inseriamo un piano Rhodes tipicamente più percussivo. Utilizzando il mouse potremo scorrere la lista degli strumenti presenti. Per realizzare una patchlist i modi sono due. Digitare tutti gli strumenti ed i numeri di patch o utilizzare un altro prodotto Blue Ribbon denominato Patchmeister.

Il basso Freetless (senza tasti), molto più morbido, ci riporta a situazioni più tipicamente sudamericane. Ovviamente quanto più sarà fedele il suono del vostro sintetizzatore tanto più la resa dell'intero brano sarà particolarmente ben riuscita.

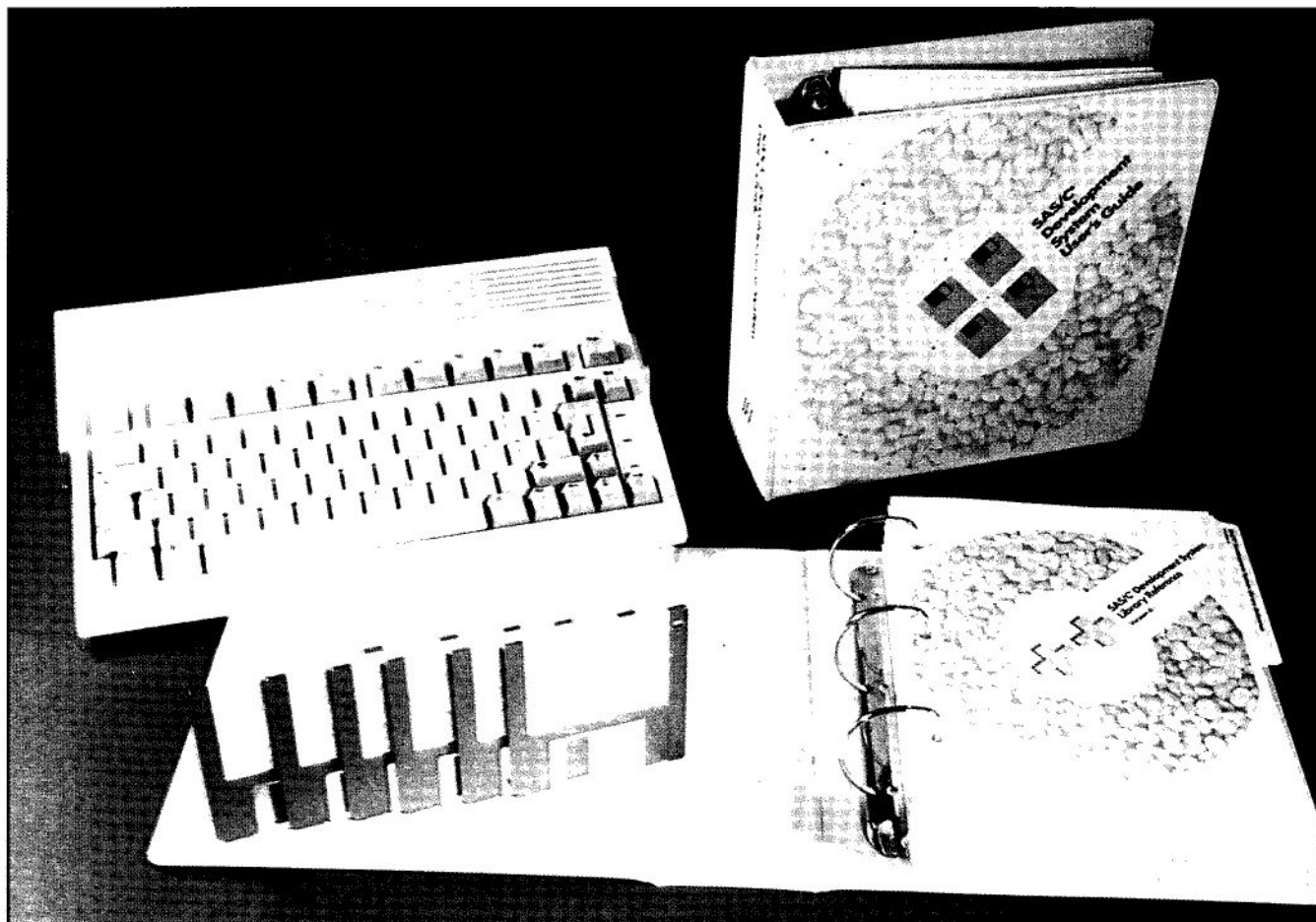
In particolari momenti potremo anche creare degli accordi particolari per le nostre composizioni. La lista è già lunghissima e contiene già accordi diminuiti, di settima, di nona e di undicesima. Per la creazione degli accordi abbiamo a disposizione due ottave con la versione 1.1 di Superjam e un'ottava per la versione 1.0. Con la versione 1.0. sarà comunque possibile intervenire grazie ai rivolti.

La possibilità di salvare il nostro lavoro (o meglio l'improvvisazione del nostro Amiga) in un Midi File ci permetterà di eseguire con un sequencer modifiche in una seconda fase. Quale sequencer? Tutti vanno bene... Però con Bars & Pipes Pro 2.5b...

Ci sono diverse possiblità per la generazione del Midi File. Con il modo Hi-Speed non ci accorgeremo di nulla. Il programma andrà in esecuzione ad alta velocità con il brano generando il nostro file senza però ascoltarlo a velocità normale durante questa fase. Per evitare l'ascolto e quindi realizzare molto velocemente la conversione premere il tasto Mute. Con Export si realizzano le scelte effettuate.

Una volta scelta la modalità di export si manda in esecuzione il brano e il programma genererà il file passo passo o meglio battuta dopo battuta.

SuperJAM! è totalmente configurabile. E' possibile utilizzare il modo interlacciato e molte altre possibilità. Al momento la compatibilità con le schede video è molto bassa. Sensibilmente migliore in confronto a Bars & Pipes che ha notevoli problemi con la scheda Picasso. Alla Blue Ribbon e alla Village Tronic stanno lavorando attivamente su questo problema.

Ecco la nostra creazione di SuperJAM! caricata all'interno di Bars & Pipes tramite l'accessorio Smerff per il caricamento dei Midi Files.Come vedete in figura tutto è al suo posto. Patch, Sys Ex e tutte le note generate durante la sessione.

Per finire la traccia di piano generata dal programma. Un movimento tipicamente sud americano...SuperJAM! e Bars & Pipes un'accoppiata vincente.

Impariamo a programmare l'Amiga (III)

Nella puntata scorsa avevamo ultimato la descrizione dell'apertura di una porta per la comunicazione.

L'appuntamento didattico

di **Giuseppe Ligorio**

Il messaggio da inviare alla porta è composto di una parte che contiene una struttura del sistema, con tutte le informazioni necessarie ad exec per la sua gestione, e di un'altra presente nei byte immediatamente successivi contenente il messaggio vero e proprio, ed ha forma e lunghezza definita dal programmatore; la struttura del sistema che identifica il messaggio è Message e deve essere sempre presente in testa a quest'ultimo; i campi di questa struttura sono mn_Node, che contiene tutte le informazioni per l'inserimento del messaggio nella lista di sistema (quindi devono essere inizializzati i campi nome, tipo e priorità del nodo); mn_ReplyPort, che contiene il puntatore alla porta che ha spedito il messaggio, e serve per la risposta del programma che ha ricevuto il messaggio; mn_Length, che contiene la lunghezza del messaggio compreso questa struttura.

Quindi la forma di un ipotetico messaggi» può essere questa:

```
struct Mio—Messaggio
{
 struct Message Mio_Msg;
 ULONG Mio—Datol, _MioDato2;
 char Mio_Nome[20]; /* ecc...
*/
};
```

Per inviare un messaggio ad una porta occorre utilizzare la funzione di exec PutMsg:

```
PutMsg (porta, messaggio);;
```

dove "porta" è il puntatore alla struttura MsgPort che identifica la porta a cui inviare il messaggio e "messaggio" è il puntatore alla struttura Message del messaggio da inviare; si consiglia di utilizzare questa funzione insieme a FindPort e di racchiuderle fra due chiamate Forbid() e Permit(), poiché il task della porta che riceve il messaggio, può decidere di chiuderla in un qualsiasi momento! Tramite la chiamata Forbid(), si impedisce il multitasking per cui il task non può fare nulla e tantomeno chiudere una porta: Permit(), in ultimo, riporta il sistema alla normalità. Qualche riga sopra si è detto "si consiglia" perché non sempre necessario comportarsi così; mettiamo infatti che il task proprietario della porta sia creato e messo in funzione dal vostro programma (che è un task a sua volta); in questo caso sapete benissimo a priori come questo si comporterà, e magari sarà il vostro programma a decidere quando fargli chiudere la porta, per cui il problema non si pone.
Per attendere un messaggio, dovreste averlo capito dalla scorsa puntata, occorre utilizzare la funzione Wait; il codice del segnale per cui Wait deve attendere è presente nella struttura MsgPort della porta che riceverà il segnale; per cui il codice con l'istruzione Wait per attendere il messaggio di una porta "porta" può avere la seguente forma:

```
struct MsgPort "porta;
ULONG SegnPorta,segnali;


SegnPorta = 1 << porta->mp_SigBit;
segnali = Wait(SegnPorta);
```

Se però, come nel caso appena descritto, l'evento per cui attendere è solo un messaggio, si può utilizzare una funzione che fa tutto ciò automaticamente. passando semplicemente il puntatore alla porta per cui ricevere il messaggio:

```
messaggio = (struct Message
*)WaitPort(porta);
```

"messaggio" è il puntatore alla struttura Message del messaggio arrivato alla porta; occorre ricordare che il sistema mantiene una lista FIFO (First In First Out, cioè il primo ad entrare è il primo ad uscire) di tutti i messaggi che arrivano alla porta per evitare che vadano persi; Wait e WaitPort non eliminano il messaggio dalla lista, per cui occorre utilizzare la funzione GetMsg() che ritorna anch'essa il puntatore del primo messaggio rimasto nella lista, eliminandolo però da quest'ultima (morale: "messaggio" ritornato da WaitPort non serve a nulla, poiché deve essere ripescato da GetMsg):

```
messaggio = (struct Message
*)GetMsg(porta);
```

Come già accennato, bisogna rispondere ad ogni messaggio arrivato alla propria porta per segnalare che il messaggio è stato ricevuto correttamente, mediante la funzione ReplyMsg:

```
ReplyMsg(messaggio);
```

dove "messaggio" è il puntatore al messaggio a cui bisogna rispondere.

I semafori (semaphores)

E ci riferiamo naturalmente non a quelli dell'incrocio sotto casa. Questo è un argomento che tratteremo data la sua importanza teorica, e non vi capiterà quasi mai di utilizzare i semafori direttamente, ma sempre mediante apposite funzioni del S.O. che verranno illustrate di volta in volta.
In un sistema multitasking quale è l'Amiga, le risorse del sistema vengono condivise fra più task per cui bisogna far attenzione che, quando una risorsa viene utilizzata da un task, non deve essere accessibile da un altro; immaginate ad esempio cosa può succedere se, mentre un word-processor sta stampando un testo, un altro task, che può essere un programma di grafica, tenta di stampare; in una tale evenienza i dati miscelandosi sulla parallela produrranno dei risultati catastrofici. Per cui vengono implementate dal sistema delle funzioni di bloccaggio e sbloccaggio (lock e unlock) e sono utilizzate dal task che deve rispettivamente appropriarsi della risorsa per usarla e una volta finito, rilasciarla al sistema; mentre la risorsa è bloccata nessun altro può accedervi finché non viene liberata. Bisogna stare attenti nell'utilizzo di queste funzioni di lock e unlock perché si entra facilmente nelle situazioni di stallo dette in inglese dead-lock; qualche tempo fa capitò proprio una situazione di questo tipo con una risorsa del sistema che conoscete benissimo: il Blitter (ebbene sì, anche noi sbagliamo); in questa situazione ci si appropriava della risorsa mediante la funzione di bloccaggio relativa (OwnBlitter che vedremo in una delle prossime puntate) e prima di rilasciarla si utilizzava la funzione Text della graphics.library (scrive un testo specificato) che utilizza il Blitter per la scrittura del testo; il programma si bloccava, poiché per andare avanti attendeva il ritorno della funzione Text, ma quest'ultima, allo stesso tempo, attendeva che il Blitter venisse liberato.
Il metodo per gestire le risorse è basato su questo principio ma è molto più efficiente: i semafori. Infatti, con il

Files di inclusione

I file da includere e da vedere, a seconda dell'argomento trattato sona questi:

<exec/types.h>, sempre.
Memoria:
<exec/memory.h>
Liste e code:
<exec/lists.h>
<exec/nodes.h>
Segnali:
<dos/dos.h>
Porte e messaggi:
<exec/ports.h>
Task:
<exec/tasks.h>
Interrupt:
<exec/interrupts.h>
<hardware/custom.h>
<hardware/intbits.h>

semplice bloccaggio della risorsa, non si assicura che tutti la possano utilizzare equamente, poiché se un processo si accorge che la risorsa è occupata e preferisce fare qualche altra cosa, al momento del rilascio della risorsa un altro task potrebbe controllare prima di lui e occuparla anche se ne aveva diritto il task di prima. I semafori non sono altro che liste che indicano quale sarà il task che ha diritto al prossimo utilizzo della risorsa; per cui la funzione di bloccaggio (come OwnBlitter che opera proprio in questo modo) se la risorsa non è libera, inserisce il task nella lista del semaforo e ne restitisce il controllo quando il processo ha effettivamente diritto di utilizzo.

I task

Cosa sia un task (o processo in italiano) dovrebbe essere oramai chiaro a tutti: altro non e che un programma (in inglese vuol dire lavoro o mansione); dato che il S.O. dell'Amiga è multitasking appare ovvio, che più task possono essere attivi contemporaneamente e quindi risulta logico che il programma principale possa attivare un secondo task che procede parallelamente. Un task è identificato da una struttura denominata "Task" che mantiene tutte le informazioni relative alla creazione ed alla vita del processo; è possibile ottenere il puntatore a tale struttura del task in esecuzione mediante la chiamata:

```
processo = FindTask(NULL);
```

il task in esecuzione di cui verrà ritornato il valore "processo" puntatore alla struttura Task, è sicuramente quello che esegue la chiamata alla funzione appena vista; se si vuole ricercare un task in particolare, bisogna invece specificare la stringa indicante il nome che lo identifica nella lista.

Per la creazione di un processo occorre allocare la memoria della struttura Task mediante AllocMem con attributi MEMF_CLEAR e MEM_PUBLIC; in tal modo la struttura verrà inizializzata con zero e sarà di tipo condivisibile; i campi da inizializzare della struttura Task dipendono da come si intende utilizzare il processo: nel caso più semplice occorre inizializzare i seguenti campi:

tc_Node - dato che il processo verrà inserito nella lista dei task del sistema occorre inizializzare il nodo con le informazioni relative alla priorità. il tipo ed il nome.

tc_SPLower - il limite di memoria inferiore dello stack del task;

tc_SPUpper - il limite di memoria superiore dello stack;

tc_SPReg - il valore iniziale dello stack pointer (SP).

Bisogna porre a zero tutti gli altri campi (ma allocando la memoria della struttura con MEMF_CLEAR viene già fatto).

Una volta che la struttura Task è inizializzata il processo può essere reso attivo con AddTask:

```
AddTask(processo, PCiniziale,
PCfinale);
```

dove "processo" è il puntatore alla struttura Task contenente i dati relativi alla creazione del task; PCiniziale è l'indirizzo della prima istruzione del task da eseguire e PCfinale è l'indirizzo della procedura che verrà eseguita all'uscita del task (con PCfinale uguale a NULL ne viene implementata una standard di exec); dalla versione 2 del S.O.AddTask ritorna l'indirizzo del task o NULL in caso in cui l'operazione ha fallito. Per rimuovere il task (che potrebbe essere già stato rimosso nel caso la sua esecuzione sia giunta al termine) occorre utilizzare RemTask:

```
RemTask(processo);
```

Lo stesso lavoro per la creazione di un task può essere effettuata con una singola chiamata a CreateTask (una macro di amiga.lib):

```
processo = (struct Task
*)CreateTask(nome,priorità,
PCiniziale, grandstack);
```

dove "nome" è il nome che avrà il task nella lista, "priorità" è la sua priorità, "PCiniziale" l'indirizzo della prima istruzione del task e "grandstack" la grandezza in byte dello stack per il task; occorre far attenzione alla grandezza dello stack (che con AddTask deve essere allocato dal programma, mentre con CreateTask è fatto automaticamente) perché questo non solo dipende dalla quantità di dati che vengono posti sullo stack dal suo task, ma anche dal S.O.,poiché nel task-switching i registri del task congelato vengono memorizzati proprio nel suo stack per essere poi ripresi quando verrà riattivato (si consiglia un minimo di 256 byte); per "eliminare" un task creato con CreateTask prima del suo tempo occorre eseguire DeleteTask:

```
DeleteTask(processo);
```

Fare attenzione che prima che un task venga eliminato, tutte le risorse allocate da quest'ultimo (memoria, librerie ecc.) devono essere liberate; per maggior sicurezza conviene che tutte le risorse che necessitano al task figlio (quello da creare) vengano allocate dal task padre (il processo che crea il task figlio).

Abbiamo ultimato l'argomento dei task anche se vi sono altre importanti caratteristiche, come il trattamento dei trap del task, che vedremo eventualmente di trattare in un articolo a parte.

Interrupt

L'interrupt (in italiano interruzione) è un segnale che viene inviato dall'hardware (quasi sempre adibito a mansioni di I/O) al microprocessore che interrompe per questo il normale corso di elaborazione del programma per andare ad eseguire una particolare routine (detta interrupt server o servitore dell'interruzione) che risol-

Tipi di nodi

Eccovi i diversi tipi di nodi specificati nel file di inclusione exec/nodes.h:

NT_UNKNOWN 0L
NT_TASK 1L
NT_INTERRUPT 2L
NT_DEVICE 3L
NT_MSGPORT 4L
NT_MESSAGE 5L
NT_FREEMSG 6L
NT_REPLYMSG 7L
NT_RESOURCE 8L
NT_LIBRARY 9L
NT_MEMORY 10L
NT_SOFTINT 11L
NT_FONT 12L
NT_PROCESS 13L
NT_SEMAPHORE 14L
NT_SIGNALSEM 15L
NT_BOOTNODE 16L

Interrupt server

di Giuseppe Ligorio

Alla chiamata del server di interrupt vengono passati dal sistema una serie di importanti informazioni dal sistema in particolari registri (per questo si consiglia di scrivere il codice delle interrupt in assembler).
I parametri dell'interrupt hardware diretta (che viene installata con SetIntServer) sono:
D0 - scratch (viene utilizzato dal sistema quindi il suo valore verrà mutato)
D1 - contiene i valori di INTENAR (il registro che indica quali interrupt sono abilitate) e INTREQR (il registro che indica quali interrupt si sono verificati) "and"ati fra loro, ed indica quali interrupt si sono verificate effettivamente.
A0 - inidirizzo base del set di chip custom.
A1 - valore presente nel campo di is_Data dell'interrupt (quindi il puntatore alle informazioni che l'installatore dell'interrupt vuole passare)
A5 - a usato come un vettore al tuo codice di interrupt
A6 - punta alla base della libreria exec; serve per la chiamata di funzioni exec
Un codice di interrupt diretto deve ritornare con RTS (non con RTE come si dovrebbe fare per un installazione dell'interrupt diretto via hardware); prima di uscire bisogna cancellare il bit dell'interrupt relativo nel registro INTREQ per indicare che l'interrupt a stata servita.

I parametri dell'interrupt hardware installata con AddIntVector:
D0 - scratch
D1 - scratch
A0 - scratch (tranne alcuni casi)
A1 - valore del campo is-Data nella struttura Interrupt
A5 - puntatore al codice di interrupt (scratch)
A6 - scratch
in questo caso dato che l'interrupt non a direttamente connessa al sistema non vi a bisogno di resettare il bit nel registro INTREQ; vi a peri' la possibilità di saltare tutte le interrupt che vengono dopo nella lista dei servers ponendo il flag Z a 1 (cancellato); nel caso in cui vogliate far seguire l'esecuzione a tutte le interrupt della lista bisogna settare il flag Z (porre a O); il modo migliore per pilotare il flag Z a questo:

```
Setzflag_Chiamalaprossima:
 MOVEQ #0,D0
 RTS

Clearzflagfiniscilacatena:
 MOVEQ #1,D0
 RTS
```

I server di interrupt di questo tipo (installati con AddIntServer) possono essere attivati solo per le seguenti interrupt: PORTS, COPER, VERTB, EXTER e NMI.

verà la particolare situazione del sistema; ad esempio un classico caso di interrupt è la tastiera: appena l'utente preme un tasto, l'interfaccia della tastiera invia un interrupt al microprocessore, il quale esegue la routine di interruzione che preleva il codice del tasto premuto; in questa maniera si evita che il microprocessore verifichi sempre se un tasto è premuto (polling) risparmiando, così, un notevole numero di cicli macchina; potete osservare la lista delle diverse interruzioni nella tabella apposita.
Accanto a questo tipo di interrupt denominato hardware, vi sono i software interrupts, cioè interrupt provocati dal software (dal task quindi); voi direte: a questo punto conviene creare un subroutine da chiamare quando serve, e si ottiene lo stesso risultato! Invece non è proprio la stessa cosa, poiché le interrupt software hanno una priorità più alta dei task (e più bassa delle interrupt hardware), quindi, eseguendo un interrupt software, il multitasking è momentaneamente disattivato.
La struttura che definisce un interrupt sia software sia hardware è la seguente:

```
struct Interrupt
{
 struct Node is_Node;
 APTR id_Data;
 VOID (*is_Code)();
}
```

dove is_Node indica che l'interrupt è mantenuto in una lista del S.O.e devono essere definite le sue caratteristiche. priorità, nome e tipo (NT–INTERRUPT); is_Data è un puntatore ad un buffer dati gestito dal programmatore per passare all'interrupt, dati che possono essere utili: is_Code è il puntatore alla routine di interrupt.
Le funzioni di exec che servono per l'installazione di interrupt sono:

```
vecchiaint = (struct Interrupt
*)SetIntVector(tipoint, nuovaint);
```

dove "tipoint" è una costante definita in *hardware/intbits.h* che indica a quale interrupt hardware installare il server identificato dal puntatore alla struttura Interrupt "nuovaint"; "vecchiaint" è il puntatore alla struttura Interrupt del server che viene rimpiazzato; questa funzione esclude il codice di interrupt esistente, e questo potrebbe causare qualche problema al sistema a cui potrebbe servire l'interrupt, quindi va usata con cautela.

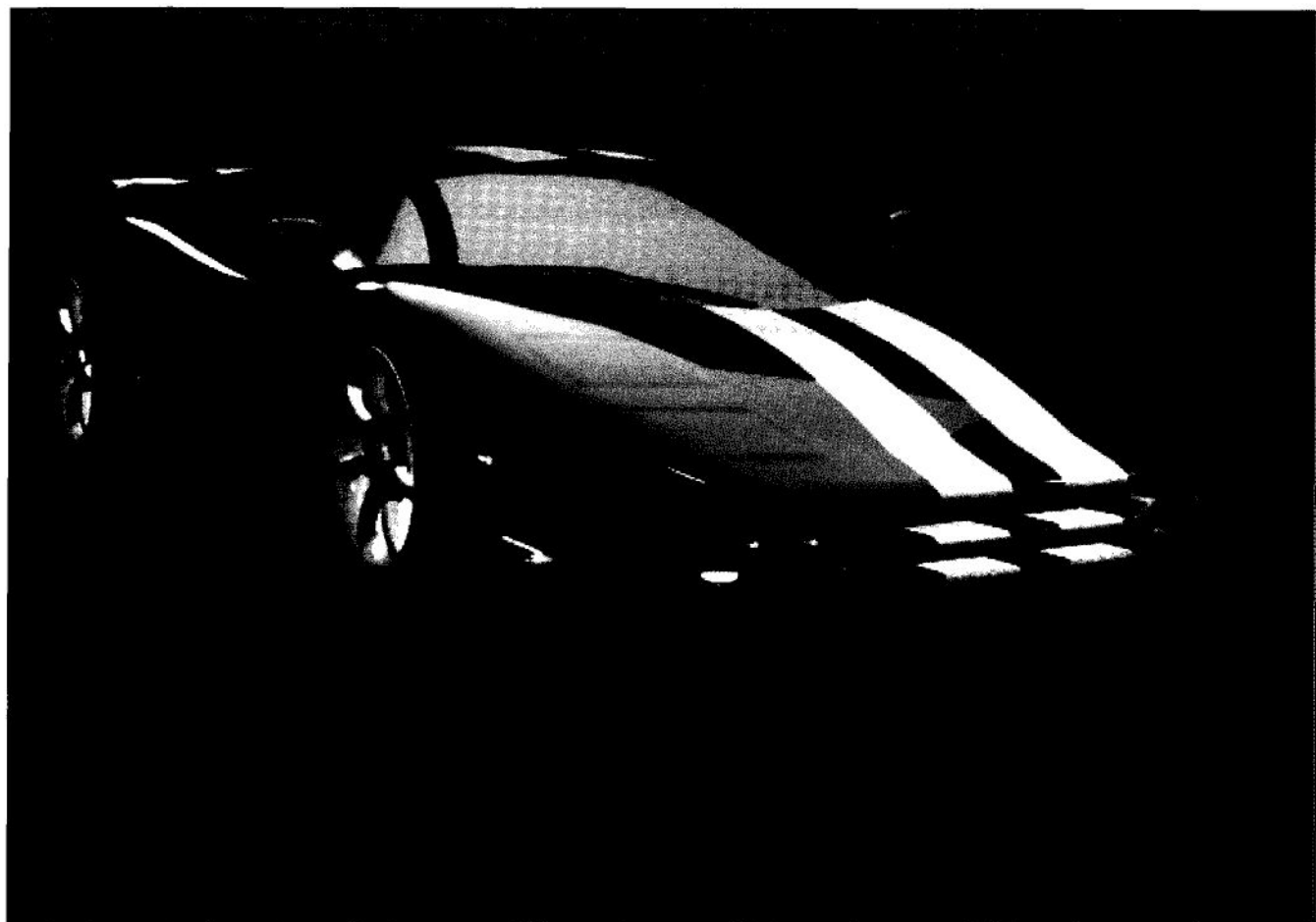
```
AddIntServer(tipoint,nuovaint);
```

Questa funzione, invece, aggiunge l'interrupt a quelle già esistenti: praticamente quando si verifica l'interrupt di tipo "tipoint" il sistema scandirà una lista (ordinata per priorità) con i diversi interrupt server e li eseguirà tutti; questo metodo quindi non mette in pericolo il perfetto funzionamento del sistema; per eliminare l'interrupt dalla lista dei servers occorre chiamare RemIntServer con gli stessi parametri della AddIntServer.
La funzione per chiamare un interrupt software è questa:

```
Cause(inter);
```

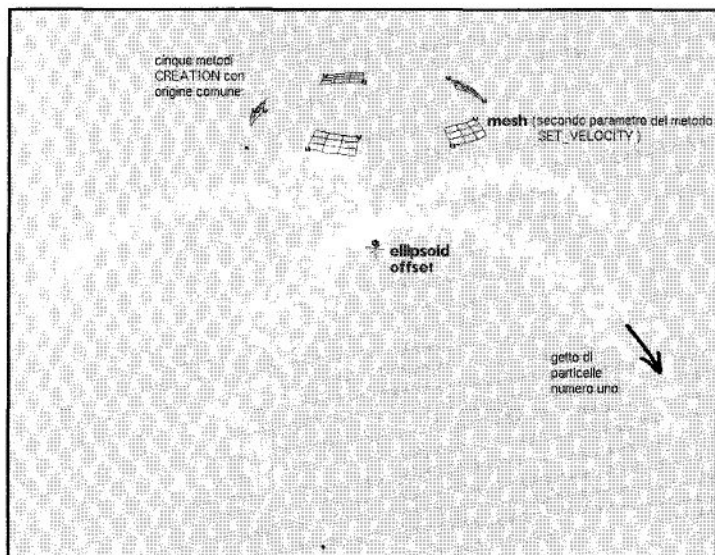
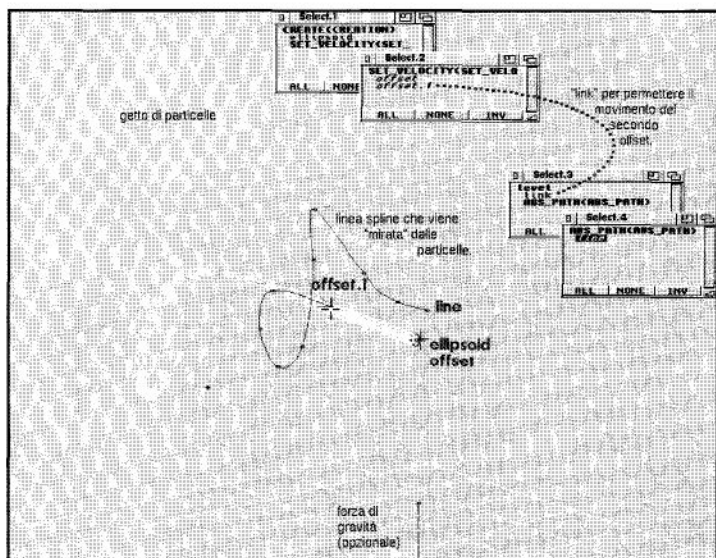
dove "inter" è il puntatore ad una struttura Interrupt. In realtà, come abbiamo visto la puntata scorsa, I'interrupt software può essere chiamata da una porta appena giunge un messaggio ponendo in mp_Flags PA_SOFTINT e in mp_SigTask il puntatore alla struttura Interrupt relativa. Con questo abbiamo terminato l'articolo, vi aspettiamo il prossimo mese con la tanto sospirata prima apertura di schermo.

Getti di particelle con Real 3D

Creiamo un nuovo metodo d'animazione particellare grazie al linguaggio RPL, Real Programming Language.

Real 3D & RPL

di **Alessandro Tasora**

Fra le caratteristiche salienti della versione 2 di Real 3D vi è senz'altro il linguaggio di programmazione interna, detto RPL, che permette di accedere alle funzioni più recondite di questo modellatore, al fine di personalizzarlo secondo le nostre esigenze, o addirittura di creare nuovi comandi per modellare ed animare oggetti come solo una routine di programmazione può fare.
È il caso, ad esempio, dell'animazione particellare che vedremo in questa puntata: il software ci fornisce già alcuni metodi di animazione adatti allo scopo, ma noi potremo amplificarne enormemente le possibilità grazie a poche righe di codice. Del resto è impensabile gestire manualmente, senza procedu-

La fontana renderizzata in queste pagine è stata ottenuta mediante cinque distinti metodi CREATION, per rispettivi cinque getti.

Se si impone il movimento al secondo parametro del metodo SET_VELOCITY, si ottiene un getto di particelle simile allo spruzzo di una canna per innaffiare il giardino.

re dedicate, animazioni particellari nelle quali compaiono migliaia di oggetti.

Il linguaggio RPL

Real 3D possiede un linguaggio di programmazione interno estremamente potente, dalla sintassi per molti versi simile a quella del FORTH.

Il FORTH (da non confondersi col Fortran, linguaggio per applicazioni matematico-ingegneristiche) è stato concepito da Charles Moore nel 1968 al National Radio-Astronomy Laboratory, ed è allo stesso tempo compilatore, interprete, macroassembler e sistema operativo: pertanto venne chiamato "forth", dalla contrazione di "fourth generation programming language".

La filosofia di base del Forth consiste nel creare nuovi comandi attingendo da quelli già definiti (il kernel iniziale consiste di poche decine di comandi basilari). In tal modo si amplifica la propria libreria di comandi (detti "words"), procedendo verso l'alto nella definizione di funzioni sempre più complesse, fino al punto in cui il programma desiderato è, in effetti, svolto da una singola "word". Ad esempio nel cassetto RPL/sys/ di Real si possono trovare alcuni vocabolari di comandi già definiti dai programmatori dell'Activa.

Le "words" vengono compilate al momento della definizione, e da quel momento fanno parte, a pieno titolo, del vocabolario del Forth/RPL.

La sintassi di questo linguaggio si basa sull'uso intensivo dello stack: per tale ragione non ha fatto proseliti come i più intuitivi ed user-oriented C, Pascal e Modula 2; ma d'altro canto, come sanno bene i programmatori in linguaggio macchina, questo consente prestazioni velocistiche superiori.

Un ostacolo alla diffusione del Forth presso gli utenti comuni è l'uso della "notazione polacca inversa" (RPN), che è invece apprezzata nelle applicazioni scientifiche, e che fornisce prestazioni elevate in quanto più vicina alla logica del calcolatore.

Ad esempio, sapendo che il comando per stampare un risultato è ". ", ci aspetteremmo che per calcolare una somma si debba scrivere "2 + 5 . ", ottenendo 7. Invece, con notazione RPN, è necessario scrivere "2 5 + . ", ovvero: immetti 2 nello stack, immetti 5, esegui la somma (+) fra i due e mettila nello stack, stampa (.) il contenuto dello stack, ovvero 7.

Ancora oggi le calcolatrici scientifiche più potenti offrono la possibilità di immettere le formule tramite notazione RPN, in alternativa all'uso delle parentesi.

Il nostro programma

Se questa digressione sullo stack e sulla notazione polacca vi ha spaventati, non preoccupatevi: non è richiesta alcuna conoscenza di programmazione per portare a termine l'esperimento di questa puntata.

Tuttavia vi consigliamo la lettura dei capitoli del manuale di Real dedicati al linguaggio RPL per maggiori approfondimenti, e per non limitarvi alla semplice "copiatura" di un listato già pronto.

Abbiamo fornito sul disco di questo mese il programma già pronto all'uso, copiatelo nella directory R3D2:RPL/.

Per caricare il file "method.rpl" nell'editor di Real 3D esistono tre soluzioni:

- aprite una finestra di tipo "shell RPL" (tasto F8) e digitate

```
"R3D2:RPL/method.rpl" LOAD
```

- eseguite il menu "project/macros/execute named", poi indicate il file method.rpl nel file requester.
- aggiungete la seguente linea al file R3D2:s/rpl.startup, usando un editor di linea in formato ASCII, ad esem-

pio ED o il noto CED:

```
"R3D2:RPL/method.rpl" LOAD
```

Quest'ultima soluzione è senz'altro la più indicata, in quanto il nostro programma verrà caricato per default ogni volta che partirà il Real3d, senza intervento da parte nostra.

Difatti, eseguendo il menu "create/structures/method", scopriremo che alla lista dei metodi di animazione consueti se ne è aggiunto uno nuovo, dal nome di "SET_VELOCITY".

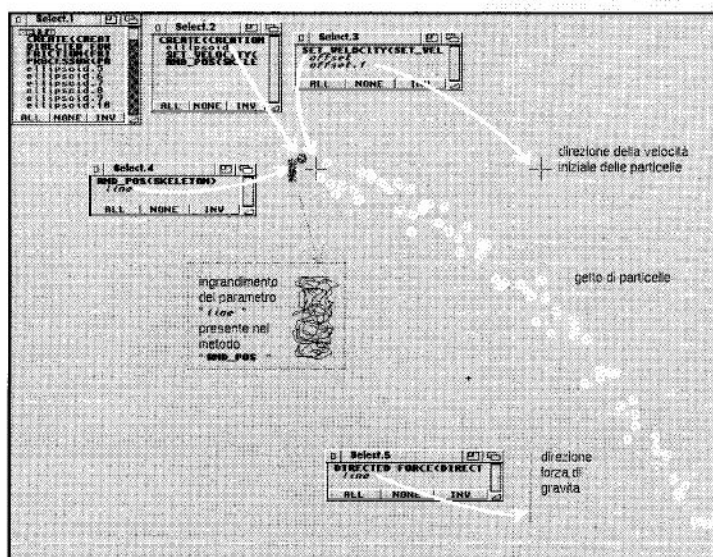
Analizziamo ora il compito svolto dal nostro programma, facendo riferimento al listato che troverete nel disco.

Lo scopo principale è quello della definizione del nuovo metodo di animazione, chiamato "SET_VELOCITY", col seguente funzionamento:

1) vi sono due **parameter** (oggetti sotto il livello gerarchico del metodo), se si tratta di due *offset* o *coordsys* viene ricavata la distanza fra le loro origini, altrimenti se si usano due "evaluable primitives" (sfere, ellissi, linee, mesh ecc.) viene ricavata la distanza fra due punti *presi a caso* sulle due superfici.

2) La distanza ricavata nel punto 1 viene considerata come *vettore velocità* delle particelle, pertanto a tutti i **target** (oggetti allo stesso livello gerarchico del metodo) viene settato il tag VVEL secondo tale valore.

Per i più "smanettoni", ecco il significato delle varie parti del programma:

- i comandi "xxx" LOAD caricano le definizioni di parole-chiave appartenenti a librerie di utilità comune, fornite dall'Activa.
- "GetTargets" restituisce una lista di puntatori agli oggetti-target, terminata col valore NULL.
- "GetParameters" svolge la stessa funzione, ma con gli oggetti-parametro (che saranno solo due, nel caso di questo metodo di animazione)
- "GetRndDist" accetta come argomenti una lista di due oggetti (evaluable primitives), terminata con NULL, e restituisce un valore vettoriale (=tre valori scalari float-point) indicante la distanza fra due punti a caso sulle superfici delle primitive.
- "Set_VVEL_tag accetta due argomenti: il puntatore ad un oggetto ed un vettore; assegna il valore di quest'ultimo al tag VVEL dell'oggetto puntato.
- "OP_SET_VELOCITY" è il comando eseguito ad ogni fotogramma dal metodo "SET_VELOCITY", ed assomma in sé tutte le funzioni svolte dai precedenti comandi.
- "& OP_SET_VEL... " con questo comando viene effettivamente creato il metodo, e gli si assegna la word da eseguire.

Costruzione di un generico getto di particelle tramite i metodi di animazione spiegati nell'articolo.

All'opera!

Finalmente spieghiamo la necessità del metodo da noi creato.

Supponiamo di voler simulare un getto di particelle, ad esempio l'afflusso d'acqua da un rubinetto aperto.

Real 3D ci mette già a disposizione il metodo "CREATE", di fondamentale utilità: ad ogni fotogramma dell'animazione il "campione di particella" (contenuto all'interno di questo metodo come parametro) viene copiato fra i "target", incrementando il numero di questo ultimi.

Attenzione ad aggiungere il tag "SCRE l=1" alla particella-campione perché il metodo di creazione duplica solo le particelle con il flag "l" attivato; infatti conviene anche aggiungervi il flag "SDEL l=y minore di 0", affinché le particelle cadute sotto il livello del terreno vengano cancellate per non occupare inutilmente memoria.

Tuttavia, per ora, otterremmo centinaia di particelle identiche, immobili e sovrapposte: l'apoteosi dell'inutilità, e questo perché manca il movimento.

Proviamo allora ad aggiungere un metodo "directed force" allo stesso livello del metodo "creation", in questo modo simuleremo l'effetto della forza di gravità su tutte le particelle create (attenzione a non esagerare col valore della forza, o gli oggetti sfuggiranno verso viaggi interplanetari).

Inoltre dovremo aggiungere, sempre in questo stesso livello gerarchico, un metodo "PROCESSOR", per ragioni già viste nelle lezioni precedenti.

Grazie a questi accorgimenti ogni nuova particella, una volta creata, cadrà verso il basso ricreando l'effetto di un rubinetto che sgocciola.

Proviamo a modificare il tag VVEL della particella-campione (aggiungendolo se non è presente), ad esempio inseriamo "VVEL 1 0 0". Abbiamo definito quella che gli studiosi di meccanica razionale chiamano "condizione cinematica al contorno".

Provando l'animazione otterremo ora un getto a forma di parabola balistica sul piano x-y.

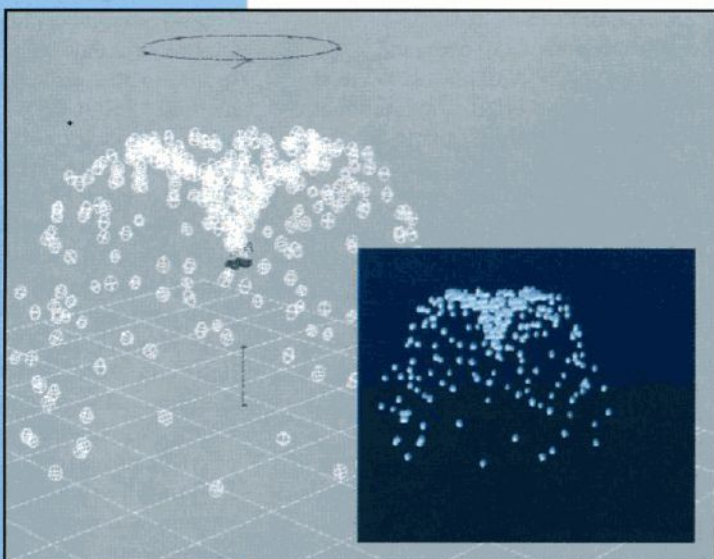
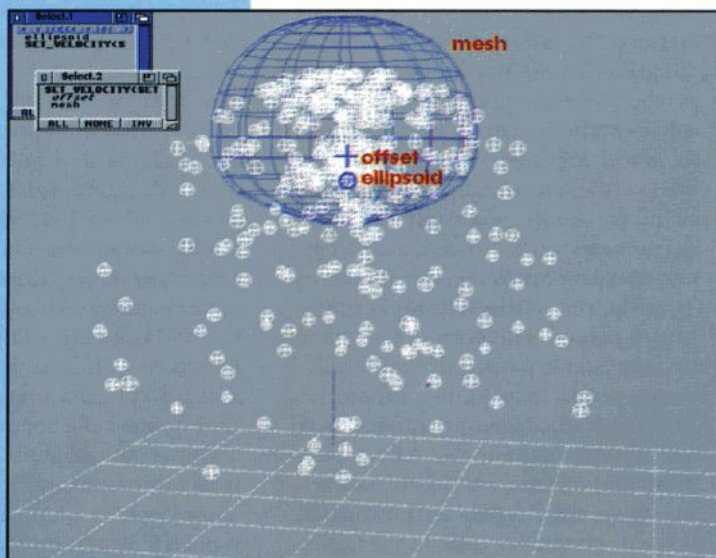
I risultati si fanno interessanti, ma come fare per modificare la velocità della particella-campione (in direzione e modulo) durante l'animazione?

Semplice: aggiungiamo il nostro nuovissimo metodo "SET_VELOCITY" allo stesso livello della particella-campione, e sotto il livello di questo metodo poniamo due "offset": il primo indica l'origine del vettore VEL, il secondo ne simboleggia l'estensione, ovvero *la direzione del getto*!

Chiaramente, per quanto detto prima, potremo usare una "evaluable primitive" in luogo del secondo "offset"; questo vuol dire che il vettore velocità sarà diretto casualmente verso qualsiasi punto della superficie di questa primitiva. In tale modo potremo simulare esplosioni, getti con apertura conica, getti radiali, lineari ecc. (Si vedano le illustrazioni).

Un esperimento interessante può con-

Ecco una dimostrazione delle potenzialità di Real 3D nell'animazione particellare.

Usando una linea circolare come secondo parametro del metodo SET VELOCITY, otteniamo il tipico getto di una fontanella.

Possiamo simulare esplosioni e combustioni di tutti i tipi usando una superficie come secondo parametro di SET_VELOCITY.

sistere nell'animazione del secondo "parametro" del metodo SET_VELOCITY, perché in questo modo potremo simulare getti con apertura conica variabile (animandone le dimensioni), oppure getti con direzione mutevole (animandone la posizione) per "disegnare" scritte nello spazio, per rappresentare scie di fuochi d'artificio ecc.

Un trucco di particolare utilità è il seguente: create un metodo "SKELETON" allo stesso livello gerarchico della particella-campione, e all'interno di questo metodo ponete una linea spezzata disegnata a caso (tipo "gomitolo di fil di ferro), poi regolate a 10 la frequenza del metodo.

Otterrete che la particella vibrerà in modo pseudo-aleatorio con uno scarto pari al raggio del "gomitolo" di linee.

Variando allora il raggio di questa piccola matassa di linee, le particelle sembreranno uscire da un ugello di diametro più o meno elevato.

Applicazioni: eruzioni di vulcani, fuochi d'artificio, getti di vernice, spray, getti di missili, fontane, esplosioni, fumogeni, galassie, comete ecc.

Tips & Tricks

- Le animazioni particellari non si possono "riavvolgere", perciò usate l'UNDO per tornare all'inizio.
- Se le particelle percorrono spazi troppo brevi, o aumentate la velocità e la forza di gravità oppure, più semplicemente, aumentate il valore di "Seconds" nell'Animation Window.
- Usate particelle-campione multiple (non sovrapposte!) all'interno del metodo CREATE se desiderate un getto più "affollato" di particelle.
- Volete simulare un cannone da neve? Provate ad usare un metodo "FRICTION" allo stesso livello gerarchico di Create, Processor e Directed Force. Serve per creare l'effetto dell'attrito viscoso (pensate alla neve: raggiunta una certa velocità di regime per effetto della resistenza aerodinamica, la mantiene costante e non accelera più.)
- Provate ad aggiungere altri metodi particellari (directed_force, tangential_force, collision, turbolence ecc.) per creare vento, turbolenze e molti altri effetti atmosferici ed astronomici di sicuro effetto.

EAR

Novità dal mondo dei giochi

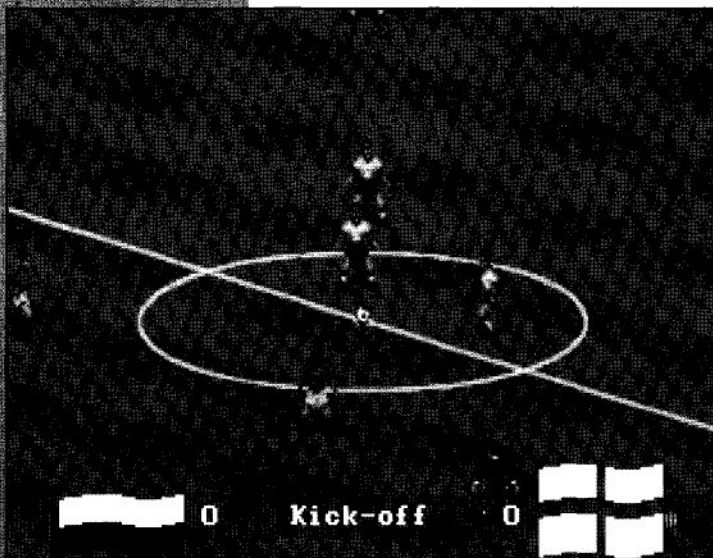
Nonostante le voci poco rassicuranti sulla Commodore, molte software house hanno intensificato lo sviluppo di giochi, ed quest'anno ne vedremo delle belle

Tutti i giochi del 1995

di ***Gigi "cips" Beltrame***

La Commodore è morta? Evviva l'Amiga. Pare che questo sia il motto più in voga presso le varie case produttrici di giochi.mai come in questo periodo la produzione è stata così prolifica. Tutti si affannano a far uscire giochi su giochi.

E per giunta non produzioni improvvisate ma veri e propri progetti curati nei minimi dettagli. Per la verità molti titoli sono figli di conversioni dal formato PC all'Amiga, ma spesso capita che la versione

Il momento del calcio d'inizio. Il pubblico in delirio incita i propri beniamini.

Amiga sia priva di bug e con dei miglioramenti sensibili per la giocabilità.

Chi ama il calcio odia la violenza

I titoli più in voga riguardano i giochi del calcio, e si adattano a coloro che non sono sazi alla domenica e al lunedì sera ma vogliono scaricare tutta la tensione accumulata sul povero joystick.
Il titolo probabilmente più importante è Fifa International Soccer. un gioco del calcio molto realistico. Pare che ci siano più di tremila animazioni per i giocatori, con rovesciate, colpi di testa e rovesciate che non erano mai state così realistiche.
Il gioco ha comunque qualche difetto rispetto al regolamento del gioco del calcio: il fuorigioco viene applicato in maniera sporadica ed è possibile intercettare il rinvio del portiere infilando praticamente a porta vuota (quello che potremmo definire il fatidico "flash").
Il secondo titolo importante è sicuramente On the Ball (league edition). In questo caso parliamo di una simulazione manageriale del calcio, arricchita da molti elementi grafici interessanti e da aspetti emulativi molto curati.
Allenare e dirigere una società non era mai stato così complicato. Ma i giochi di calcio non finiscono qui. Segnaliamo infatti Fantasy Manager, la proposta Anco, e Club Soccer, gioco carino e divertente ma che molto probabilmente non vedrà molta luce.

Casa Disney

Anche la Disney non lascia l'Amiga. Anzi mette in circolazione due titoli in poco tempo: The Lion King ed Aladdin. due platform molto divertenti e che hanno un traino pubblicitario (il film) che pochi altri titoli possono permettersi. Il Re Leone è un gioco molto interessante. Lo scopo del gioco è quello di far crescere Simba, fuggito dalla rupe dei re e alle prese con i mille problemi della savana.
Il gioco non è molto semplice, ma non è molto violento, nel senso che tutti i combattimenti con le iene avvengono attraverso dei balzi sulla schiena dell'avversario, e spesso si possono spaventare gli avversari con il semplice ruggito. Aladdin è invece un gioco a punteggio, per cui la proverbiale agilità del personaggio si combatte all'interno della città armati di spada. Riuscirà Aladino scampare da Jaffar e giungere sano e salvo da Jasmine? Dipenderà da noi.

Altri titoli

Un po' alla rinfusa, visto lo spazio disponibile, citiamo altri titoli importanti usciti o in uscita nell'ultimo periodo. Partiamo da Sensible Golf e PGA European Tour, due giochi del golf interpretati in maniera totalmente differente. Il primo molto stilizzato come caratteristica della Sensible, l'altro realistico al massimo, con tanto di sponsorizzazione. Sul fronte delle avventure segnaliamo Robinson's Requiem, un gioco che ricalca un po' il clichet di AD&D, e come tutti questi giochi, mezza avventura e mezzo gioco di ruolo. Per i combattimenti, non possiamo non citare il titolone UFO Enemy Unknow, che si segnala non solo per le battaglie ma anche per gli splendidi scenari.

E il CD32

Non temete, anche per la "console" non mancano uscite importanti. La prima è probabilmente Soccer Kid rivisitato e corretto, un gioco che soprattutto tra i più piccoli incontra parecchio.
Il secondo titolo di richiamo è Arcade Pool, il miglior bigliardo per due giocatori. Ma forse il più atteso di tutti è Sensible Soccer International Edition, non solo perché questo è il periodo dei giochi di calcio, ma perché è proprio un bel gioco, che nella connotazione su CD32 trova la sua massima espressione. Altri titoli imminenti, anche se forse un po' sotto rispetto a quelli citati, sono Darkseed, un'avventura di un alieno replicante nella nostra casa, Last Ninja 3, Il solito combattimento all'ultimo sangue, Bubble and Squeak, un platform interessante ma dalla poca profondità di gioco.

Ultime considerazioni

Come per il mercato PC, vediamo che soprattutto in Inghilterra vengono venduti i giochi budget. Che cosa sono? Sono i giochi un po' datati ma ancora interessanti messi in commercio ad un prezzo molto, ma molto basso.
In Italia questo non avviene, o meglio, avviene solamente in edicola, e questo significa poca scelta ed nessuna guida all'acquisto. Speriamo che i rivenditori (ed i distributori) si accorgano che i giochi budget rappresentano una buona possibilità di vendita di prodotti che spesso sono rimasti per mesi in magazzino, e che molti giocatori potranno acquistare titoli divertenti a poco prezzo. E poi è proprio con i prezzi bassi che si scoraggia la pirateria!

CHI SIETE?

27 DOMANDE PER AIUTARCI A PRODURRE UNA RIVISTA MIGLIORE

1. Età

- 0-15
- 15-19
- 20-30
- 30-50
- oltre 50

2. Professione

- Operaio
- Impiegato
- Libero professionista
- Studente
- Pensionato
- Disoccupato
- Altro

3. Reddito

- Meno di 15 Milioni
- 15-20 Milioni
- 21-30 Milioni
- 31-45 Milioni
- Preferisco non mentire

4. Quanto del tempo che passi sul tuo Amiga è impiegato per giocare?

- 100%
- 75%
- 50%
- 25%
- Poco
- Non gioco

5. Modello Amiga:

- 500 / 500plus
- 600
- 1000 / 1200
- 2000
- 3000 / 3000T
- 4000 / 4000T

6. Memoria sistema

- 2-4 Mega
- 5-8 Mega
- 9-16 Mega
- oltre 16 Mega

7. Memoria di massa

- Solo floppy
- HD 20-40 Mega
- HD 40-120 Mega
- HD Oltre 120

8. Scheda grafica

- Nessuna
- Picasso
- Retina
- EGS
- Merlin
- Altre... (indicare quali)

9. Periferiche

- Stampante ad Aghi
- Stampante Inkjet
- Stampante Laser
- Plotter
- Monitor Multisynch
- Unità CD-ROM
- Modem
- Datacart
- Streamer
- Scheda di rete
- Joystick
- Tavoletta grafica
- Interfaccia MIDI
- Digitalizzatore audio
- Digitalizzatore video
- PCMCIA
- Genlock
- Altre

10. Utilizzo del calcolatore:

- Studio
- Divertimento
- Lavoro
- Hobby

11. Tipo di utilizzo del calcolatore:

- GRAFICA
- MUSICA
- INTRATTENIMENTO
- DTP
- DTV
- DIDATTICA
- TELECOMUNICAZIONI
- PRODUTTIVITA'
- ALTRO

12. Quanto intendi spendere in Hardware nel prossimo anno?

- Niente
- 0-500.000
- 500.000-1.000.000
- 1.000.000-2.000.000
- Oltre i due milioni

13. Quanto spendi in software ogni tre mesi

- Meno di 100.000
- 100.000-200.000
- 200.000-500.000
- Oltre 500.000

14. Quali delle riviste sottoelencate acquisti abitualmente?

- Enigma Amiga Disk
- Amiga Magazine (Jackson)
- Commodore Gazette (IHT)
- Amiga Byte
- MC Microcomputer (Technimedia)
- Amiga World (USA)
- Amiga Format (UK)
- Cu Amiga (UK)
- Amiga Shopper (UK)
- Amazing Amiga (USA)
- Amiga Magazin (D)
- K
- Altri

15. Quali dei seguenti elementi influenza la tua decisione di comprare Enigma Amiga Run.

- Programmi allegati al dischetto
- Prove
- Immagine di copertina
- News
- Altro

16. Che voto daresti alle seguenti rubrica di Enigma Amiga Run?

- Contenuto dischetto
- Recensioni
- News
- Grafica
- Musica
- Posta

17. Enigma Amiga Run in confronto a:

- Amiga Magazine
- Commodore Gazzette
- Amiga World

18. Preferisci materiale PD o dimostrativi commerciali?

- PD
- Shareware
- Demo

19. In quali delle seguenti frasi ti identifichi di più riferendoti a Enigma Amiga Run?

- Voglio solo anteprime e recensione di videogiochi
- Voglio più notizie sull'hardware
- Voglio più tecnica
- Voglio più spazio dedicato ai problemi di tutti i giorni
- Va tutto bene così

20. Quante persone leggono la tua copia di Enigma Amiga Run?

- 1
- 2
- 3
- 4
- più di 4

21. Ti abboneresti ad Enigma Amiga Run?

- Si
- No

22. In edicola Enigma si trova...

- Sempre
- Con difficoltà
- Mai

23. Ti piace la veste grafica di Enigma Amiga Run

- Si
- No
- Migliorabile ma sufficente

24. Compreresti prodotti hardware e software venduti direttamente dalla rivista?

- Sì
- No

25. Il tuo giudizio sullo shareware

- Grande! Se non ci fosse bisognerebbe inventarlo
- Buon mezzo di lavoro e sviluppo
- Soddisfa la curiosità
- Inutile

26. Saresti disposto a spendere qualche lira in più per:

- Più pagine
- Più dischi
- Un CD-ROM Allegato

27. Pagheresti un abbonamento ad una BBS di EAR?

- Si
- No
- Si solo se offre servizi Internet, Telnet e Ftp

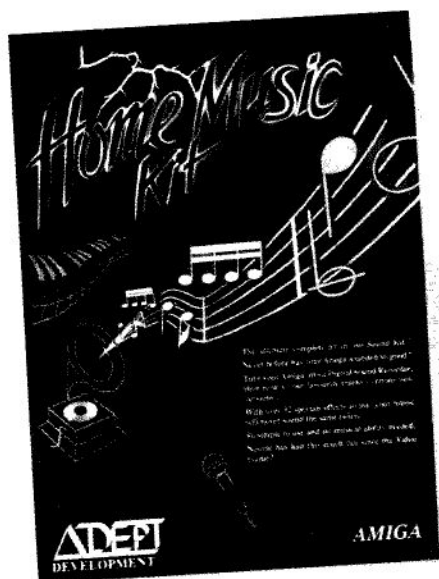
Dati anagrafici: (facoltativi)

Nome:
Cognome:
Indirizzo:
Cap:
Località:
Provincia:
Telefono:
Fax:

I dati da voi forniti sono strettamente riservati. Il vostro recapito potrà servire per segnalarvi nuove iniziative della nostra testata

Fotocopiare e spedire a: **GR Edizioni c/o Enigma Amiga Run -Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano**
o spedire via Fax al numero: **(02)38.01.00.28**

OFFERTA SPECIALE

Home Music Kit, il Best-Seller dei campionatori Audio. Una qualità finora sconosciuta su Amiga. Nessuna conoscenza musicale richiesta.

Il Kit Completo Include :

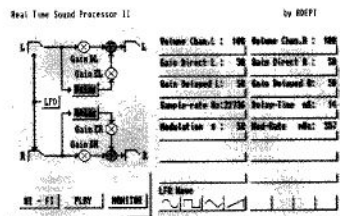
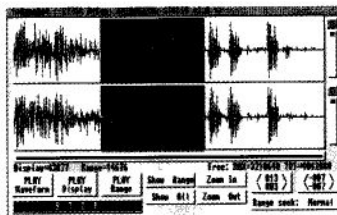
- Un Campionatore Elettronico Digitale Stereo

Volume Digitale, Filtro Programmabile, 900 Khz., Compatibilità Software

- Il Software Digital Studio

Registrazione Digitale, Editing, Re-Mix, Strumenti musicali

- Il Software Real-Time Sound Processor II

Il primo che offre piu di 32 effetti in tempo reale, ideale per KARAOKE

Per i suoi Lettori Enigma Amiga Run in collaborazione con Adept Development vi propone Home Music Kit completo al prezzo speciale di **89.000 Lit.**

Con sole **20.000 Lit.** in più l'Interfaccia MIDI Proffessionale Deluxe Midi IV

IVA INCLUSA

Offerta validà fino ad esaurimento magazzino

Desidero approfittare dell'offerta speciale Enigma Amiga Run. Vi invio questo buono d'ordine allegando il mio pagamento. **G.R. EDIZIONI / ENIGMA Viale Espinasse 93, 20156 MILANO**

Nome e Cognome ______________________

Indirizzo ______________________

Città ______________________ C.A.P. __________

☐ Ordino Un Home Muisc Kit per sole 89.000 + 10.000 di spese postali

☐ Ordino Un Home Music Kit + Midi per sole 109.000 + 10.000 di spese

☐ Richiestà di fattura aggiungere 2000 Lit. No P. Iva. ______________________

Pagamento Allego :

☐ Fotocopia ricevuta Vaglia Postale

☐ Assegno Bancario Non Trasferibile